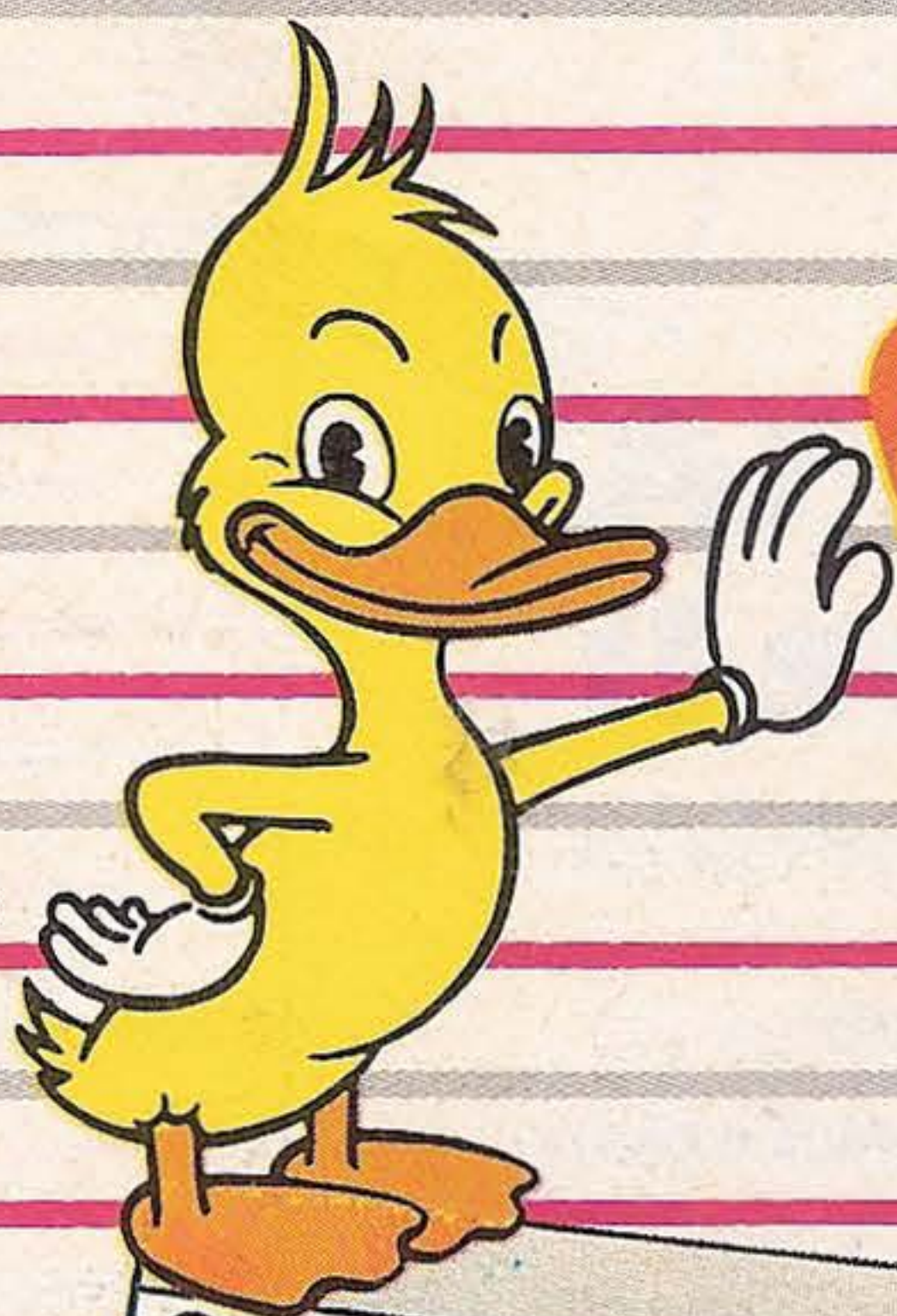


IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA

PER IL TUO PERSONAL COMPUTER

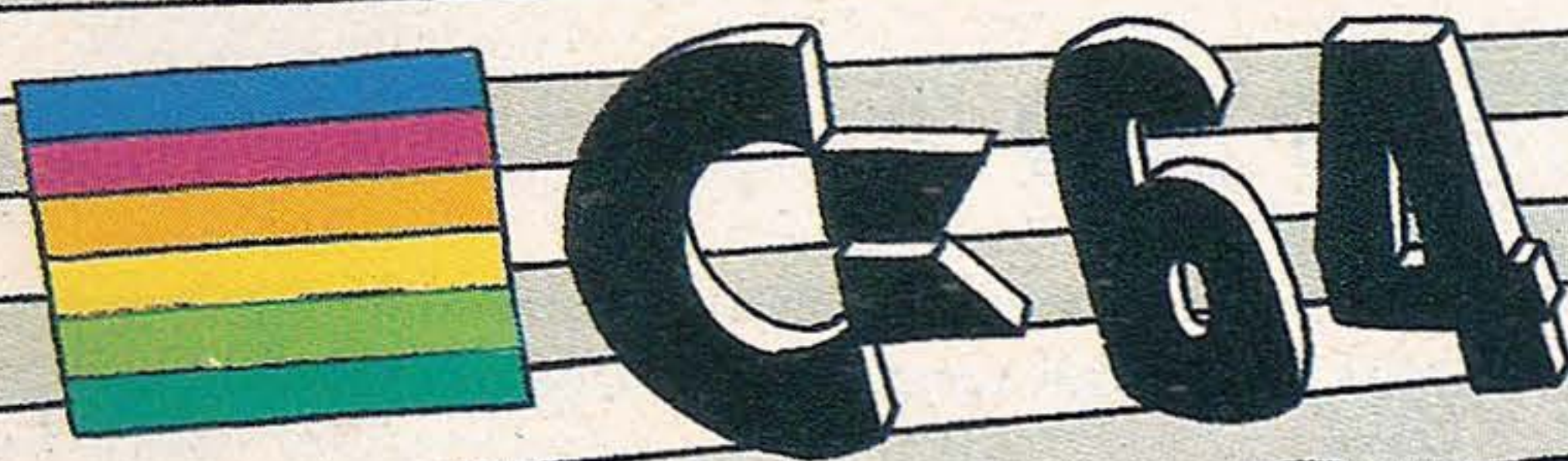
Una pubblicazione della J.soft editrice

L. 1.000



PAPER soft

Anno I - N° 1
15 giugno 1984



Meteor Storm
Atterraggio lunare
La disfida di Camelot
Fuga
dal labirinto incantato
Aereoporto
Musica
Gotcha!
Circo
Quattro
VIC-Tastiera

EDITRICE  J.soft



PAPER soft



Paddles

4

Meteor Storm

di R. Harper trad. e adatt. di M. Cerofolini



Paddles

5

Atterraggio lunare

di H. Sanday trad. e adatt. di M. Cerofolini



TI-99/4A

7

La disfida di Camelot

di G. Garrett trad. e adatt. di E. Re Garbagnati



TI-99/4A Extendend Basic

13

Fuga dal labirinto incantato

di J. Kitchens trad. ed adatt. di E. Re Garbagnati



17

Aeroporto

di D. Courtier-Dutton trad. e adatt. di C. Panzalis



20

Musica

di S. Hiller trad. e adatt. di C. Panzalis



Joystick

23

Gotcha!

di D. Smoak trad. e adatt. di U. Barzaghi



Joystick

25

Circo

di C. Setera trad. e adatt. di U. Barzaghi



28

Quattro

di S. Puckett trad. e adatt. di U. Barzaghi



30

VIC-Tastiera

di D. Bingamon trad. e adatt. di U. Barzaghi

J.soft s.r.l.

**DIREZIONE, REDAZIONE,
AMMINISTRAZIONE**

Via Rosellini, 12
20124 MILANO
Tel. (02) 6888228

DIRETTORE RESPONSABILE:

Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:

Riccardo Paolillo

REDAZIONE

Lucio Bragagnolo
Mauro Cristuìb. Grizzi

GRAFICA E IMPAGINAZIONE

Luigi Chiesa
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:

d&b Via Vignola, 5
Tel. 02/59.85.08
20133 MILANO

CONTABILITÀ:

Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

**AUTORIZZAZIONE ALLA
PUBBLICAZIONE:**

Tribunale di Milano n° 200
del 14.04.1984

STAMPA:

Elcograf
Beverate (CO)

PUBBLICITÀ

Concessionario per l'Italia e l'Estero Reina s.r.l.
Via Washington, 50
20046 MILANO
Tel. (02) 4988066 (5 linee R.A.)
Tlx. 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la
DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento
postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.000

© TUTTI I DIRITTI DI
RIPRODUZIONE O TRADUZIONE
DEGLI ARTICOLI PUBBLICATI
SONO RISERVATI



Arriva il software tascabile

di P. Dell'Orco

Un settimanale di programmi per il personal computer?

Chi l'avrebbe mai detto, fino a pochi mesi fa?

E invece... eccoci in edicola.

Sì, perché oggi più che mai, il messaggio "niente più senza il software" è così chiaro.

Un personal computer senza software è solo una bella scatola elettronica. PAPERsoft pubblica soltanto software, in modo divertente, facile e "pronto per l'uso".

Insomma, un software tipo "radi e getta", o comunque da conservare in una inesauribile biblioteca.

E le riviste mensili? Sono tutte bellissime ma, francamente, crediamo che l'impazienza degli appassionati possessori di un personal computer sia senza limiti.

Lasciamo dunque ai mensili il compito di approfondire certi argomenti, di pubblicare programmi complessi.

Da parte nostra, offriamo agli appassionati qualcosa di sempre più "pronto": programmi da caricare immediatamente, listati, commenti e... RUN!

Da questa idea è nato PAPERsoft, il "tascabile" per il vostro personal computer; una vera e propria "guida del software", snella, contenuta nel prezzo e ready to use. PAPERsoft è una rivista che, per funzionare, ha bisogno dell'aiuto continuo dei lettori-appassionati: inviateci i vostri programmi e noi pubblicheremo i migliori.

PAPERsoft è un mezzo per far "girare" il software più rapidamente tra tutti coloro che, presi come noi dalla computer-mania, sono sempre più desiderosi di programmi, giochi e (perché no?) di utilities, con cui divertirsi tutti i giorni.

PAPERsoft è un appuntamento settimanale da non perdere: noi siamo partiti, augurandoci di aver imboccato la strada giusta. E ora: a voi! Seguiteci, consigliateci, scriveteci, aiutateci, leggeteci e... caricateci!



Meteor storm

Paddles

Siete stato scelto perché siete l'unico pilota in grado di compiere questa difficile missione. Al comando della vostra nave spaziale dovrete trovare un varco attraverso uno sciame di meteoriti. Questa è una missione pagata ed il sistema monetario è in punti. Di conseguenza vi vengono dati dei punti per restare vivo e distruggere quante più meteoriti possibili. Per ogni meteorite distrutta avrete 100 punti. Se vi doveste trovare in

guai molto seri avete sempre la possibilità di fuggire nell'iperspazio. Questa possibilità va usata con molta cautela perché al ritorno dall'iperspazio vi potreste trovare proprio di fronte ad una meteora. Per muovere la navicella usate la paddle numero 0 e per sparare il pulsante della paddle numero 0. Per entrare nell'iperspazio dovette premere un qualsiasi tasto.

```

90 L$ = "": FOR I = 1 TO 40: L$ =
  L$ + CHR$ (34): NEXT I: FOR I =
  0 TO 3: READ M$(I): NEXT I: DATA
  @,H,D,X
100 TEXT : NORMAL : HOME
102 GOTO 350
110 HOME : GR : POKE 34,0:P1 =
  0:S1 = 1:S = 20:G = 1:S$ = "#2#"
  :E$ = "]" :B$ = CHR$ (34):A = 0:
  B = 0
115 INVERSE : FOR I = 1 TO 20:
  VTAB I: PRINT L$;: NEXT I
120 IF A < > INT (P1 / 1000)
  THEN A = A + 1:B = B - 4 * (B >
  2) + 1
125 VTAB G: HTAB S1: PRINT B$:
  NORMAL : VTAB 21: HTAB 1: PRINT
  P1: INVERSE : FOR I = 0 TO INT
  (P1 / 1000): VTAB 20: HTAB 1 +
  INT ( RND (1) * 39): PRINT M$(B)
  : NEXT I
130 S = INT ( PDL (0) / 6.4)
140 IF S < 1 THEN S = 1
145 IF S > 38 THEN S = 38
150 IF SCRN( S - 1,2) < > 2 O
  R SCRN( S,2) < > 2 OR SCRN( S
  + 1,2) < > 2 THEN VTAB 24: PR
  INT : VTAB 20: PRINT L$;: GOTO 2
  00
160 VTAB 24: PRINT : VTAB 20: P
  RINT L$;: VTAB 1: HTAB S: PRINT
  S$;
170 IF G = 1 AND PEEK ( - 1628
  7) > 127 THEN G = 2:S1 = S + 1:
  GOTO 180
171 IF PEEK ( - 16384) > 127 T

```

```

HEN 250
172 IF G = 1 THEN 190
175 IF G > 19 THEN G = 1: GOTO
  190
180 G = G + 1: IF SCRN( S1 - 1,
  G + G - 1) < > 2 THEN GOSUB 23
  0: GOTO 120
182 VTAB G: HTAB S1: NORMAL : P
  RINT E$;: INVERSE
185 F = 0:H = G - 1: IF SCRN( S
  1 - 1,H + H - 1) < > 2 THEN G =
  H:F = 1: GOSUB 230
190 P1 = P1 + 1: GOTO 120
200 VTAB 21: HTAB 1: NORMAL : P
  RINT P1;:Y = 1:S1 = S:S2 = S + 1
  :S3 = S + 2
210 INVERSE : VTAB Y:: HTAB S1:
  PRINT B$;: HTAB S2: PRINT B$;:
  HTAB S3: PRINT B$;:Y = Y + 1: IF
  Y < 20 THEN S1 = S1 - 1 + 39 *
  (S1 < 2):S3 = S3 + 1 - 38 * (S >
  39): VTAB Y: HTAB S1: PRINT "#"
  ;: HTAB S2: PRINT "2";: HTAB S3:
  PRINT "#";: FOR I = 1 TO 150: N
  EXT : GOTO 210
220 NORMAL : FOR I = 1 TO 1000:
  NEXT I: GOTO 270
230 P1 = P1 + 100: HTAB S1 - 1:
  VTAB G: PRINT "333": FOR T = 1 T
  O 30: NEXT I: HTAB S1 - 1: VTAB G
  : PRINT CHR$ (34); CHR$ (34); C
  HR$ (34): IF F = 1 THEN VTAB G
  + 1: HTAB S1: PRINT
235 G = 1: RETURN
250 INVERSE : POKE - 16368,0:G
  = 1: FOR I = 1 TO 10 + RND (1)

```

```

* 70: VTAB 24: PRINT : VTAB 20:
HTAB 1: PRINT L$: VTAB 20: HTAB
1 + INT ( RND (1) * 40): PRINT
M$(B): NEXT : GOTO 120
270 VTAB 22: IF P1 > HP THEN 36
0
275 HTAB 15: PRINT HP$;":":HP:
PRINT "HAI GUADAGNATO ";P1;" PUN
TI IN QUESTA MISSIONE"
280 PRINT "VUOI RIPROVARE CON U
NA NUOVA MISSIONE?";: GET A$: IF
A$ < > "N" THEN 110

```

```

285 TEXT : HOME : END
350 HTAB 1: PRINT "PREMI UN TAS
TO ";: POKE - 16368,0: G
ET A$: FOR I = 1 TO 20: POKE 32,
20 - I: POKE 33,2 * I: PRINT : P
RINT : NEXT : FOR I = 1 TO 24: P
RINT : NEXT : GOTO 110
360 NORMAL :HP = P1: HTAB 1: PR
INT "HAI IL PUNTEGGIO DI "
;HP: INPUT "DAI IL TUO NOME PREG
O: ";HP$: GOTO 280

```

Atterraggio lunare



Paddles

Con questo gioco sarete al comando del modulo di atterraggio lunare 'Eagle'. Scegliete la larghezza della zona di atterraggio ed il sistema di guida automatico di bordo vi porterà vicino alla zona di atterraggio corrispondente alle vostre richieste. Da quel momento dovrete controllare manualmente la navicel-

la. Il razzo principale è controllato dalla paddle numero 1 mentre i razzi laterali sono controllati dalla paddle numero 0.

Un piccolo avvertimento: per atterrare senza danni sia la velocità laterale che quella verticale devono essere inferiori a dieci.

```

100 HOME : VTAB 11: HTAB 10: FL
ASH : PRINT "ATTERRAGGIO LUNARE"
: NORMAL
120 GOSUB 5000
1000 HGR : TEXT
1020 HOME :T% = 1: VTAB 12: INP
UT "AREA DI ATTERRAGGIO (15-100)
";SI%
1030 IF SI% < 15 OR SI% > 100 T
HEN 1020
1035 VTAB 20: PRINT "UN MOMENTO
PREGO"
1038 HCOLOR= 3: GOSUB 1800
1100 H = 10:V = 4:A = 300:X = 20
:Y = 20:F% = 20000
1120 VTAB 23: PRINT "VERTICALE
=";: PRINT " ORIZZONTALE="
1140 PRINT : PRINT "CARB.";: PR
INT " ALTEZZA ="
1180 HCOLOR= 3
1200 SCALE= 1: HCOLOR= 3: ROT=
0: DRAW 1 AT X,Y
1220 IF T% > 1 THEN FOR G1 = 1
TO T%: HCOLOR= 5: DRAW 2 AT X,Y
+ 3 * G1: NEXT
1222 IF T% > 1 AND R% = 54 THEN

```

```

HCOLOR= 3: FOR G1 = 1 TO T%: H
PLOT X + 8 + G1 * 1.8,Y - 1: NEX
T
1224 IF T% > 1 AND R% = 10 THEN
HCOLOR= 3: FOR G1 = 1 TO T%: H
PLOT X - 8 - G1 * 1.8,Y - 1: NEX
T
1240 POKE 7623, ABS (200 - Y):
POKE 7624,10: CALL 7625: IF T% >
1 THEN FOR Y8 = 1 TO 6 * T%: C
ALL 7648: NEXT
1260 IF Y > ( PEEK (7912 + X))
- 6 THEN GOSUB 2000
1265 IF T% > 1 AND R% = 54 THEN
HCOLOR= 0: FOR G1 = 1 TO T%: H
PLOT X + 8 + G1 * 1.8,Y - 1: NEX
T : GOTO 1280
1268 IF T% > 1 AND R% = 10 THEN
HCOLOR= 0: FOR G1 = 1 TO T%: H
PLOT X - 8 - G1 * 1.8,Y - 1: NEX
T
1280 SCALE= 1: HCOLOR= 0: ROT=
0: DRAW 1 AT X,Y
1300 FOR G1 = 1 TO T%: HCOLOR=
0: DRAW 2 AT X,Y + 3 * G1: NEXT
1320 IF X > ( PEEK (7912 + X))

```

```

- 20 THEN HCOLOR= 3: HPLOT B2 -
SI% / 2, B3 TO B2 + SI% / 2, B3
1340 GOSUB 1680
1360 IF F% > 1 THEN T = PDL (1)
):T% = T / 35: SCALE= T%: IF T%
= 0 THEN T% = 1
1380 R = PDL (0): IF R < 70 THE
N R% = 10: GOTO 1440
1400 IF R > 130 THEN R% = 54: G
OTO 1440
1420 R% = 0
1440 GOSUB 1580: X = X + H: Y = Y
+ V: IF Y < = 11 THEN Y = 11
1460 IF X < 21 THEN X = 21
1480 IF X > 259 THEN X = 259
1560 GOTO 1200
1580 IF R% = 0 THEN X1 = 0: Y1 =
- .5: GOTO 1640
1600 IF R% = 10 THEN X1 = .8: Y1
= - .5: GOTO 1640
1620 IF R% = 54 THEN X1 = - .8
: Y1 = - .5: GOTO 1640
1640 H = H + (T% * X1 / 3.5): V =
V + (T% * Y1 / 3.5) + .42857142
9: RETURN
1680 VTAB (21): POKE 36,13: PRI
NT INT (V * 10); " ";
1700 VTAB (21): POKE 36,34: IF
H > 0 THEN PRINT ">"; INT (H *
10); " ": GOTO 1740
1720 PRINT "<"; ABS ( INT (H *
10)); " "
1740 VTAB (23): POKE 36,5: PRIN
T F%; " "; F% = F% - 40 * (T% -
1): IF F% < = 1 THEN T% = 1: F%
= 0
1760 VTAB (23): POKE 36,25: PRI
NT INT (B3 - Y - 5); " ";
1780 RETURN
1800 B2 = INT ( RND (1) * 280):
IF B2 < SI% / 2 + 2 OR B2 > 279
- SI% / 2 - 2 THEN 1800
1820 B3 = 159 - ( INT ( RND (1)
* 30))
1840 FOR J = B2 - SI% / 2 TO B2
+ SI% / 2: HPLOT J, B3: POKE 791
2 + J, B3: NEXT
1860 B1 = B3
1880 FOR J = B2 - SI% / 2 - 1 T
O 0 STEP - 1: GOSUB 1940: NEXT
1900 B1 = B3
1920 FOR J = B2 + SI% / 2 + 1 T
O 279: GOSUB 1940: NEXT : POKE
- 16304, 0: RETURN
1940 IF RND (1) > .6 THEN B1 =
B1 + 1.3: GOTO 1980
1960 B1 = B1 - 1.3
1980 HPLOT J, B1: POKE 7912 + J,
B1: RETURN

```

```

2000 IF V < 1 AND X > B2 - SI%
/ 2 + 3 AND X < B2B2 + SI% / 2 -
3 THEN GOTO 2060
2020 HCOLOR= 0: DRAW 1 AT X,Y:
GOSUB 6510
2033 FOR J8 = 1 TO 2000: NEXT
2035 TEXT : HOME : VTAB 10: PRI
NT "YOU HAVE JUST DESTROYED A F
IFTY MILLION DOLLAR SPACECRAFT!!
"
2040 GOTO 10000
2060 FOR G1 = 1 TO T%: HCOLOR=
0: DRAW 2 AT X,Y + 3 * G1: NEXT
: FOR B = 1 TO 3000: NEXT
2062 TEXT : HOME : VTAB 10: PRI
NT "THE EAGLE HAS LANDED. CONGRA
TULATIONS!!"
2063 PRINT : PRINT "YOUR RATING
AS A PILOT IS "; INT ((F5 / 500
) * (10 - V) * ((101 - SI%) / 20
+ 1))
2070 GOTO 10000
5000 FOR P = 7424 TO 7666: READ
N: POKE P,N: NEXT
5004 POKE 232,0: POKE 233,29
5005 RETURN
5010 DATA 5,0,12,0,84,0,91,0,9
3,0,133,0
5020 DATA 45,45,45,54,54,46,39
,60,28,36,63,63,63,63,54,54,6
2,37,44,12,36,39,45,45,45,45,45,
60,63,63,63,63,63,40,45,45,45,45
,45
5030 DATA 37,63,63,63,63,63,63
,44,45,45,45,45,45,229,255,59,25
5,59,12,45,13,13,45,28,63,63,63,
12,45,45,6,0
5040 DATA 18,12,31,28,77,57,0
5050 DATA 7,0
5051 DATA 99,177,223,63,1,32,
12,104,13,21,182,183,109,28,12,2
28,100,28,223,223,31,254,50,174,
254,142,42,44,85,41,77,109,5,40,
56,32
5052 DATA 44,32,0
5054 DATA 219,219,219,219,219,
219,27,5,32,193,193,32,53,69,65,
32,63,73,65,65,37,77,9,77,73,13,
13,21,141,141,50,109,137,18,150,
146
5055 DATA 18,86,49,150,18,54,
150,26,183,146,223,250,219,27,63
,255,219,219,59,223,31,31,223,27
,32,32,3,96,67,5,0
5060 DATA 0,0,173,48,192,136,2
08,5,206,200,29,240,9,202,208,24
5,174,199,29,76,201,29,96,215,20
3,173,48,192,232,236,222,29,240,
29,76,242,29,200,204,223,29,240,

```

238,96

```
6510 HCOLOR= 3: DRAW 4 AT X,Y -  
3: FOR B = 1 TO 40: NEXT : HCOL  
OR= 0: DRAW 4 AT X,Y - 3  
6520 HCOLOR= 3: DRAW 5 AT X,Y -  
17: FOR B = 1 TO 40: NEXT : HCO  
LOR= 0: DRAW 5 AT X,Y - 17  
6530 SCALE= 2: HCOLOR= 3: DRAW
```

```
5 AT X,Y - 34: FOR B = 1 TO 40:  
NEXT : HCOLOR= 0: DRAW 5 AT X,Y  
- 34: SCALE= 1: RETURN  
10000 VTAB 20: HTAB 1: PRINT "P  
LAY AGAIN ? (Y OR N)";: GET A$  
10005 IF A$ = "Y" THEN 1000  
10010 IF A$ < > "N" THEN 10000  
10100 HOME : END
```

La disfida di Camelot



TI-99/4A

Lancillotto e Ginevra, Re Artù, Sir Ivanohe, il sacro Graal... tutte reminiscenze di un'epoca in cui, a giudicare dai film e dalle opere letterarie sul Medioevo, questi nobili cavalieri non avevano niente di più utile da fare che sfidarsi in una giostra per dimostrare di essere il più adatto a sposare la tale principessa o la tale damigella.

Tutti i più valorosi cavalieri erano indiscutibilmente maschi e le povere donzelle erano quasi sempre in cerca di marito (ma quasi sempre andava a finire che venivano rapite dal più tremendo racchione del reame). Insomma le due parti avevano compiti ben definiti: la donna quello di aspettare che qualcuno ne conquistasse finalmente la mano, e l'uomo quello di togliere dai guai le varie nobili alle prese con torri d'avorio o con dragoni affamati.

Bene, in questa epoca di parità di diritti, finalmente chiunque potrà rivivere quei magici

momenti, senza nessuna distinzione d'età, classe o cromosomi. Con questo programma BASIC la sorte di Camelot sarà totalmente nelle vostre mani. Con il vostro cavallo (ed altri tre di scorta) dovrete scegliere se affrontare l'altro pretendente alla mano della dolce Camelot, il famigerato Sir 99, con lancia, mazza o la semplice spada. Se riuscirete a dimostrarvi più valorosi di Sir 99 avrete l'onore di difendere la suddetta Camelot da un famelico e "caloroso" dragone con l'ausilio delle sole tre armi utilizzate precedentemente. Non vi resta che catapultarvi in questa nuova avventura per il vostro TI 99/4a e per il vostro dito indice, che dovrà scegliere se premere, di volta in volta, il tasto L (=lancia), il tasto M (=mazza), o il tasto S (=spada) per determinare la scelta dell'arma.

Buona Fortuna e...attenti ai colpi di tosse del dragone!

```
100 REM *****  
110 REM * LA DISFIDA *  
120 REM * DI CAMELOT *  
130 REM *****  
140 REM  
150 REM TI 99/4A BASIC  
160 CALL CLEAR  
170 GOSUB 4440  
180 GOSUB 4490  
190 CALL CLEAR  
200 GOTO 250  
210 RESTORE 4700  
220 R=10  
230 GOSUB 4610
```

```
240 RETURN  
250 INPUT "IL TUO NOME:":O$  
260 INPUT "VUOI ISTRUZIONI? (S/N)  
):A$  
270 IF A$="S" THEN 3680 ELSE 146  
0  
280 CALL CLEAR  
290 G=2  
300 CALL SCREEN(8)  
310 PRINT " LA DISFIDA DI CAME  
LOT ":::::::::::::  
320 PRINT O$," IL DRAGONE"::::  
::::  
330 DATA 6,5,7,10,4,21,6,27
```

```

340 DATA 10,1,9,2,10,15,9,16,8,1
7,7,18,10,1,1,1
350 DATA 10,14,7,25,9,31,10,32,1
0,1
360 RESTORE 4720
370 R=11
380 GOSUB 4610
390 CALL COLOR(9,16,1)
400 CALL COLOR(14,2,1)
410 CALL COLOR(10,15,16)
420 CALL COLOR(11,5,8)
430 DATA 3,3,4,9,5,14,3,17,3,27,
3,3
440 GOSUB 1140
450 RESTORE 330
460 FOR I=1 TO 4
470 READ X,Y
480 CALL HCHAR(X,Y,101)
490 CALL HCHAR(X,Y+1,102)
500 CALL HCHAR(X+1,Y-1,101)
510 CALL HCHAR(X+1,Y,103,2)
520 CALL HCHAR(X+1,Y+2,102)
530 CALL HCHAR(X+2,Y-1,104)
540 CALL HCHAR(X+2,Y,105,2)
550 CALL HCHAR(X+2,Y+2,106)
560 CALL HCHAR(X+2,Y-2,112)
570 CALL HCHAR(X+2,Y+3,113)
580 CALL VCHAR(X+3,Y-2,114,12-(X
+3))
590 CALL VCHAR(X+3,Y-1,114,12-(X
+3))
600 CALL VCHAR(X+3,Y,114,12-(X+3
))
610 CALL VCHAR(X+3,Y+1,114,12-(X
+3))
620 CALL VCHAR(X+3,Y+2,114,12-(X
+3))
630 CALL VCHAR(X+3,Y+3,114,12-(X
+3))
640 NEXT I
650 RESTORE 340
660 FOR I=1 TO 6
670 READ X,Y
680 CALL HCHAR(X,Y,112)
690 CALL VCHAR(X+1,Y,114,12-(X+1
))
700 NEXT I
710 RESTORE 350
720 FOR I=1 TO 4
730 READ X,Y
740 CALL HCHAR(X,Y,113)
750 CALL VCHAR(X+1,Y,114,12-(X+1
))
760 NEXT I
770 CALL HCHAR(9,8,114)
780 CALL HCHAR(8,25,114)
790 RESTORE 430
800 FOR F=1 TO 5
810 GOSUB 1180
820 NEXT F
830 RESTORE 1870

```

```

840 FOR I=1 TO 4
850 READ X
860 Y=8
870 GOSUB 1260
880 NEXT I
890 RESTORE 4830
900 R=8
910 GOSUB 4610
920 RESTORE 1870
930 FOR I=1 TO 4
940 READ A
950 B=25
960 GOSUB 990
970 NEXT I
980 GOTO 2170
990 CALL COLOR(12,13,1)
1000 CALL HCHAR(A,B+3,32,3)
1010 CALL HCHAR(A+1,B+3,32,3)
1020 CALL HCHAR(A,B-1,120)
1030 CALL SOUND(9,-1,9)
1040 CALL HCHAR(A,B,121)
1050 CALL HCHAR(A,B+1,32)
1060 CALL HCHAR(A,B+2,122)
1070 CALL HCHAR(A+1,B-1,123)
1080 CALL HCHAR(A+1,B,124)
1090 CALL HCHAR(A+1,B+1,125)
1100 CALL SOUND(9,-2,9)
1110 CALL HCHAR(A+1,B+2,126)
1120 CALL HCHAR(A+1,B+3,127)
1130 RETURN
1140 RESTORE 4750
1150 R=4
1160 GOSUB 4610
1170 RETURN
1180 READ X,Y
1190 CALL HCHAR(X,Y,99)
1200 CALL HCHAR(X,Y+1,100)
1210 CALL HCHAR(X+1,Y-2,97)
1220 CALL HCHAR(X+1,Y-1,99)
1230 CALL HCHAR(X+1,Y,98,2)
1240 CALL HCHAR(X+1,Y+2,100)
1250 RETURN
1260 CALL HCHAR(X,Y-3,32,2)
1270 CALL HCHAR(X+1,Y-3,142,2)
1280 CALL HCHAR(X,Y-1,131)
1290 CALL SOUND(8,-2,9)
1300 CALL HCHAR(X,Y,132)
1310 CALL SOUND(8,-3,9)
1320 CALL HCHAR(X,Y+1,133)
1330 CALL HCHAR(X+1,Y-1,141)
1340 CALL HCHAR(X+1,Y,140)
1350 CALL HCHAR(X+1,Y+1,143)
1360 RETURN
1370 CALL HCHAR(A,B+2,32,2)
1380 CALL COLOR(4,5,1)
1390 CALL HCHAR(A,B-1,58)
1400 CALL SOUND(8,-1,9)
1410 CALL HCHAR(A,B,59)
1420 CALL SOUND(8,-2,9)
1430 CALL HCHAR(A,B+1,60)
1440 CALL HCHAR(A+1,B-1,142,5)

```

```

1450 RETURN
1460 G=1
1470 CALL CLEAR
1480 CALL SCREEN(8)
1490 PRINT O$;" ":"PER FAVORE, A
TTENDI MENTRE TI PRENDO LE MISU
RE PER L' ARMAT
URA":::
1500 RESTORE 4760
1510 R=7
1520 GOSUB 4610
1530 PRINT " HAI UNA TAGLIA PI
UTTOSTO PESANTE, EH?! "::::
1540 FOR I=1 TO 300
1550 NEXT I
1560 DATA 9,4,7,7,7,9,5,12,5,1
4,17,5,19,5,22,7,25,7,27,9,30,
,15,16,17,17,19
1570 PRINT " LA DISFIDA DI C.
ELOT"::::::::::::O$, "
IR 99":::::::::
1580 CALL COLOR(9,16,1)
1590 CALL COLOR(10,9,16)
1600 CALL COLOR(13,2,1)
1610 CALL COLOR(14,2,12)
1620 CALL HCHAR(11,1,106,32)
1630 DATA 4,7,3,25,4,29
1640 GOSUB 1140
1650 RESTORE 1560
1660 FOR I=1 TO 14
1670 READ X,Y
1680 CALL HCHAR(X,Y,101)
1690 CALL HCHAR(X+1,Y-1,102)
1700 CALL HCHAR(X+1,Y,103)
1710 CALL HCHAR(X+2,Y-1,104,2)
1720 CALL HCHAR(X+3,Y-1,105,2)
1730 CALL HCHAR(X+4,Y-1,105,2)
1740 IF (10<Y)*(Y<23) THEN 1750
LSE 1780
1750 CALL HCHAR(X+5,Y-1,105,2)
1760 CALL HCHAR(X+6,Y-1,105,2)
1770 CALL HCHAR(X+4,Y-1,104,2)
1780 CALL HCHAR(11,5,106,24)
1790 NEXT I
1800 CALL HCHAR(14,1,106,32)
1810 CALL HCHAR(13,5,142,24)
1820 RESTORE 1630
1830 FOR F=1 TO 3
1840 GOSUB 1180
1850 NEXT F
1860 GOSUB 210
1870 DATA 12,18,20,22
1880 RESTORE 1870
1890 FOR I=1 TO 4
1900 READ X
1910 Y=8
1920 GOSUB 1260
1930 NEXT I
1940 RESTORE 1870
1950 FOR I=1 TO 4
1960 READ A
1970 B=25

```

```

1980 GOSUB 1370
1990 NEXT I
2000 GOSUB 4490
2010 GOTO 2170
2020 DATA 10,23,12,21,14,19,16,
7
2030 RESTORE 2020
2040 FOR F=1 TO 4
2050 READ Y,B
2060 X=12
2070 A=12
2080 IF G=1 THEN 2110
2090 GOSUB 990
2100 GOTO 2120
2110 GOSUB 1370
2120 GOSUB 1260
2130 NEXT F
2140 CALL SOUND(200,1000,0,3250,
0,6750,0)
2150 CALL SOUND(200,1000,15,3250
,15,6750,15)
2160 GOTO 2500
2170 M=4
2180 N=4
2190 X=12
2200 A=12
2210 GOSUB 210
2220 RANDOMIZE
2230 C=INT(RND*3)+1
2240 ON C GOTO 2250,2270,2290
2250 W$="LANCIA "
2260 GOTO 2300
2270 W$="MAZZA"
2280 GOTO 2300
2290 W$="SPADA "
2300 DATA 83,67,69,71,76,73,32,3
2,32,76,32,77,32,83
2310 RESTORE 2300
2320 FOR A=3 TO 16
2330 READ B
2340 CALL HCHAR(24,A,B)
2350 NEXT A
2360 GOSUB 4560
2370 CALL KEY(0,A,B)
2380 IF B=0 THEN 2370
2390 A$=CHR$(A)
2400 CALL HCHAR(24,1,32,32)
2410 CALL HCHAR(15,1,32,32)
2420 P=POS("LMS",A$,1)
2430 IF P>0 THEN 2450
2440 GOTO 2310
2450 FOR A=18 TO 23
2460 CALL HCHAR(A,4,32,6)
2470 CALL HCHAR(A,23,32,8)
2480 NEXT A
2490 ON G GOTO 2020,3980
2500 IF C=P THEN 2920
2510 IF C+P=4 THEN 2870
2520 IF P<=C THEN 2540
2530 ON G GOTO 2700,4110
2540 IF G=2 THEN 4190
2550 RESTORE 4780

```

```

2560 R=7
2570 GOSUB 4610
2580 DATA 18,15,20,13,22,11,24,9
,26,7,28,5
2590 RESTORE 2580
2600 A=12
2610 X=12
2620 FOR I=1 TO 5
2630 READ Y,B
2640 GOSUB 1370
2650 GOSUB 1260
2660 NEXT I
2670 N=N-1
2680 P$="HO VINTO, USANDO UNA "
2690 GOTO 3100
2700 M=M-1
2710 RESTORE 4800
2720 R=3
2730 GOSUB 4610
2740 P$="HO PERSO . USAVO UNA "
2750 X=12
2760 Y=16
2770 GOSUB 1260
2780 RESTORE 2580
2790 FOR I=1 TO 5
2800 READ Y,B
2810 X=12
2820 A=12
2830 GOSUB 1370
2840 GOSUB 1260
2850 NEXT I
2860 GOTO 3100
2870 ON G GOTO 2900,2880
2880 IF P>C THEN 4190
2890 GOTO 4110
2900 IF P>C THEN 2550
2910 GOTO 2700
2920 P$="PARI.USAVO ANCH'IO LA "
2930 ON G GOTO 2750,3760
2940 FOR I=1 TO 400
2950 NEXT I
2960 ON G GOTO 2970,3050
2970 CALL HCHAR(3,1,32,416)
2980 CALL HCHAR(16,1,32,16)
2990 CALL HCHAR(16,19,32,14)
3000 PRINT "HAI VINTO NELLA GIO
STRA, "E COME CAVALIERE PIU'
FORTE "DEVI DI
FENDERE LA NOSTRA"
3010 PRINT "DOLCE CAMELOT DAL TE
RRIBILE":"DRAGONE!!!"::"IN BOCCA
AL LUPO!"::::
3020 GOSUB 4490
3030 INPUT "PREMI ENTER PER CONT
INUARE ":A$
3040 GOTO 280
3050 PRINT "SIR ";O$:"AVETE OTTE
NUTO IL PIU'ALTO ":"GRADO DI ONO
RE PER IL VOSTRO
":"VALORE; PERCIO',SIATE IL"
3060 PRINT "BENVENUTO TRA ICAVA

```

```

LIERI":" DELLA TAVOLA ROTONDA "
:::
3070 GOSUB 4440
3080 GOSUB 4440
3090 GOTO 3510
3100 M$=P$&W$
3110 X=15
3120 Y=3
3130 GOSUB 4660
3140 IF N=0 THEN 3290
3150 IF M=0 THEN 2940
3160 IF N=1 THEN 3320
3170 X=18
3180 Y=8
3190 GOSUB 1260
3200 IF N=2 THEN 3320
3210 X=20
3220 Y=8
3230 GOSUB 1260
3240 IF N=3 THEN 3320
3250 X=22
3260 Y=8
3270 GOSUB 1260
3280 GOTO 3320
3290 FOR I=1 TO 700
3300 NEXT I
3310 GOTO 3510
3320 IF M=1 THEN 3440
3330 A=18
3340 B=25
3350 ON G GOSUB 1370,990
3360 IF M=2 THEN 3440
3370 A=20
3380 B=25
3390 ON G GOSUB 1370,990
3400 IF M=3 THEN 3440
3410 A=22
3420 B=25
3430 ON G GOSUB 1370,990
3440 X=12
3450 Y=8
3460 A=12
3470 B=25
3480 GOSUB 1260
3490 ON G GOSUB 1370,990
3500 GOTO 2210
3510 M$="LA RIVINCITA? (S/N)"
3520 X=24
3530 Y=7
3540 GOSUB 4660
3550 CALL KEY(0,A,B)
3560 IF B=0 THEN 3550
3570 IF A=78 THEN 3640
3580 CALL HCHAR(24,1,32,32)
3590 GOSUB 4490
3600 N=4
3610 M=4
3620 IF G=2 THEN 1460
3630 GOTO 3140
3640 CALL CLEAR
3650 PRINT O$;","::"GRAZIE PER IL

```

```

DUELLO; ":"E' UN PIACERE GIOCARE
CON TE"
3660 GOSUB 4490
3670 END
3680 CALL CLEAR
3690 PRINT "DISPONI DI 4 CAVALLI
NELLA ":"GIOSTRA CHE DETERMINE
RA' SE ":"PUOI D
IFENDERE ":"
3700 PRINT "CAMELOT DA 4 TREMEND
I DRAGHI ":"PUOI SCEGLIERE FRA 3
ARMI: ":"LANCI
A, MAZZA E SPADA":
3710 PRINT "LANCIA BATTE SPADA":
:"MAZZA BATTE LANCI ":"SPADA BA
TTE MAZZA":
3720 GOSUB 4490
3730 INPUT "PREMI ENTER PER PART
IRE":A$
3740 GOSUB 4560
3750 GOTO 1460
3760 CALL COLOR(12,10,1)
3770 CALL COLOR(12,3,1)
3780 RANDOMIZE
3790 F=INT(RND*2)+1
3800 ON F GOTO 3810,3960
3810 CALL SOUND(-99,-5,1)
3820 CALL COLOR(13,16,10)
3830 CALL COLOR(14,16,10)
3840 CALL COLOR(13,16,1)
3850 CALL COLOR(14,16,1)
3860 CALL COLOR(13,12,1)
3870 CALL COLOR(14,12,1)
3880 CALL COLOR(13,2,1)
3890 CALL COLOR(14,2,1)
3900 CALL SOUND(150,-6,0)
3910 FOR I=0 TO 30 STEP 5
3920 CALL SOUND(150,-7,I)
3930 NEXT I
3940 M$=" SEI UN PO'BRUCIACCHIA
TO "
3950 GOTO 4320
3960 M$="HAI FERITO IL DRAGONE !
!"
3970 GOTO 4320
3980 DATA 10,23,12,21,14,19,15,1
8
3990 RESTORE 3980
4000 FOR F=1 TO 4
4010 READ Y,B
4020 X=12
4030 A=12
4040 GOSUB 990
4050 GOSUB 1260
4060 NEXT F
4070 FOR I=0 TO 30 STEP 15
4080 CALL SOUND(200,1000,I,3250,
I,6750,I)
4090 NEXT I
4100 GOTO 2500
4110 CALL COLOR(12,10,1)

```

```

4120 CALL COLOR(12,3,1)
4130 RESTORE 4810
4140 R=8
4150 GOSUB 4610
4160 M$=" HAI SCONFITTO QUESTO D
RAGO"
4170 M=M-1
4180 GOTO 4320
4190 CALL SOUND(-99,-5,1)
4200 RESTORE 4850
4210 FOR I=1 TO 4
4220 READ A,B
4230 CALL COLOR(13,A,B)
4240 CALL COLOR(14,A,B)
4250 NEXT I
4260 CALL SOUND(150,-6,0)
4270 FOR I=0 TO 30 STEP 5
4280 CALL SOUND(150,-7,I)
4290 NEXT I
4300 M$=" IL TUO CAVALLO E'BRUCI
ATO "
4310 N=N-1
4320 X=15
4330 Y=2
4340 GOSUB 4660
4350 CALL HCHAR(12,1,32,128)
4360 CALL COLOR(13,2,1)
4370 CALL COLOR(14,2,1)
4380 RESTORE 4830
4390 R=8
4400 GOSUB 4610
4410 GOTO 3140
4420 DATA 262,262,523,523,523,52
3,466,466,440
4430 DATA 262,330,392,523,330,39
2,523,659,392,523,659,784,523,65
9,784,1046,1046
4440 RESTORE 4430
4450 FOR I=1 TO 17
4460 READ F
4470 CALL SOUND(100,F,12)
4480 NEXT I
4490 RESTORE 4420
4500 FOR I=1 TO 9
4510 READ A
4520 CALL SOUND(200,A,19)
4530 NEXT I
4540 CALL SOUND(1600,440,20,175,
20)
4550 RETURN
4560 FOR I=1 TO 3
4570 CALL SOUND(100,262,15,1047,
15)
4580 CALL SOUND(300,392,15,1568,
15)
4590 NEXT I
4600 RETURN
4610 FOR U=1 TO R
4620 READ A,A$
4630 CALL CHAR(A,A$)
4640 NEXT U
4650 RETURN

```

```

4660 FOR I=1 TO LEN(M$)
4670 CALL HCHAR(X,Y+I,ASC(SEGS(M
$,I,1)))
4680 NEXT I
4690 RETURN
4700 DATA 131,000000000100314F,1
32,40E0E1F9AFFBAFAF,133,000000E0
FFE08000,58,0000
0007FF070100
4710 DATA 59,0207879FF5BFF5F5,60
,000000008000ECEF,140,DEFE2F3301
0A0400,141,8F1F1
E1834428100,142,0
4720 DATA 143,00000080402010,101
,01030B0F1F3FBFFF,102,80C0C0E0F8
F8FDFD,103,FFFFF
FFFFFFFFFFFF,104,10A262CC981135FD
4730 DATA 105,089A92B998D9B1F5,1
06,301596DBD98CD69F,107,FEFCF5FF
AE6DD3F7F,112,01
030B0F1F3FBFFF
4740 DATA 113,80C0C0E0F8F8FDFD,1
14,FFFFFFFFFFFFFFFF
4750 DATA 97,0000000C0E1E3FFF,98
,FFFFFFFFFFFFFFFFF6,99,030F2777FFF
FFF7F,100,60F0C8
D0A040789F
4760 DATA 142,0,101,80E0F0FACD84

```

```

8080,102,00010103070F3FFF,103,80
808040A0508CFF
4770 DATA 104,44EE776666666666,1
05,6666666666666666,106,FFCC3333
CCCC33FF
4780 DATA 131,393B94DA3D06334F,1
32,030CB1C1416BA7F7,133,000000E0
E08,140,E6FE2F31
010A04
4790 DATA 131,000000000001314F,1
32,00000101010B0777,140,06FE1F03
010A04
4800 DATA 58,0000000707070100,59
,0000808080D0F0FF,60,00000000800
0ECF3
4810 DATA 120,0,121,0,122,0,123,
040201000033059FF,124,000001875F
3FEFDF,125,0070F
CFFFEFEFDF
4820 DATA 126,00000000C0F0FEFF,1
27,0000000007030DF0
4830 DATA 120,00000030D8FC0F07,1
21,0000000008090B2F6,122,0038182
840402010,123,03
03030A14,124,FFFFFFFFF77073F
4840 DATA 125,C0D0F8F8FCFFFC7,1
26,0C020101021CF0C,127,00
4850 DATA 16,10,16,1,12,1,1,1

```

Guida per l'input dei programmi versioni VIC 20 e C64

Notate che i listati contengono "parole" racchiuse tra parentesi graffe { }. Tali parole rappresentano caratteri di controllo come mostrato nel sottostante riquadro. Se sono precedute da un numero, questo indica il numero di volte che quel tasto deve essere premuto. Se il simbolo è sottolineato deve essere premuto contemporaneamente a SHIFT mentre se è racchiuso da [< >] deve essere

premuto contemporaneamente al tasto COMMODORE. Inoltre, se tra parentesi si trova un carattere alfabetico "solitario", questo dovrà essere premuto contemporaneamente al tasto CONTROL.

Con questo sistema di codifica, sarà molto più agevole copiare i listati senza faticose e dubbie interpretazioni di caratteri grafici e di controllo del cursore o dei colori.

Quando leggete:	Premete:	Vedrete:	Quando leggete:	Premete:	Vedrete:	Quando leggete:	Premete:	Vedrete:
{CLR}	SHIFT CLR/HOME		{CYN}	CTRL 4		[< 7 >]	⌘ 7	
{HOME}	CLR/HOME		{PUR}	CTRL 5		[< 8 >]	⌘ 8	
{SU}	SHIFT ↑ CRSR		{GRN}	CTRL 6		{F1}	f1	
{GIU'}	↓ CRSR		{BLU}	CTRL 7		{F2}	f2	
{SIN}	SHIFT ⇐ CRSR		{YEL}	CTRL 8		{F3}	f3	
{DES}	⇒ CRSR		[< 1 >]	⌘ 1		{F4}	f4	
{RVS}	CTRL 9		[< 2 >]	⌘ 2		{F5}	f5	
{OFF}	CTRL 0		[< 3 >]	⌘ 3		{F6}	f6	
{BLK}	CTRL 1		[< 4 >]	⌘ 4		{F7}	f7	
{WHT}	CTRL 2		[< 5 >]	⌘ 5		{F8}	f8	
{RED}	CTRL 3		[< 6 >]	⌘ 6				

Fuga dal labirinto incantato



TI-99/4A

Extended Basic

Il mago Torlik ti ha racchiuso in una buia prigione che non mostra alcuna apparente via d'uscita. Tenti disperatamente di dirigerti a nord e ti ritrovi apparentemente al punto di partenza. Tutte le stanze sembrano uguali... Ma ecco che appoggiandoti ad una pietra ti accorgi che dietro sono nascoste alcune strane cose...

Ed è qui che comincia la vostra avventura con questo misterioso gioco in Extended Basic per il vostro TI 99/4a.

Dopo la battitura del listato vi troverete immersi in un'avventura in cui solo la vostra immaginazione saprà salvarvi.

Sin dall'inizio sarete in possesso di cinque oggetti misteriosi: una lampada, un'amuleto, una gemma, una pietra ed una bottiglia; lasciando uno di questi oggetti nelle varie stanze in cui avrete messo piede, riuscirete ad orientarvi verso la via d'uscita. Per fare qual-

siasi azione servitevi delle parole che il computer capisce ed... attenzione! Una delle stanze possiede un fascino magico e così anche uno dei cinque oggetti; se vi troverete nella stanza incantata con l'oggetto incantato e pronuncerete la parola magica... vi troverete finalmente liberi... Ma se mancherete di uno di questi ingredienti vi troverete trasportati in una stanza normale, magari in compagnia di una delle creature che popolano il labirinto... (a proposito, non sempre dovete dare ascolto a quanto vi dicono... potrebbe costarvi caro e trovarvi murati vivi in una cella!). Per impartire gli ordini sollevate il tasto ALPHA LOCK e battete il comando: ad es. "Posa Pietra" (Non mettete gli articoli!). Se un ordine non viene compreso, viene risposto di riprovare...

Non c'è altro da aggiungere se non... Buona Fortuna!

```

100 REM *****
110 REM *      FUGA DAL      *
120 REM *      LABIRINTO    *
125 REM *      INCANTATO    *
130 REM *****
140 REM
150 REM      TI 99/4A
160 REM      EXTENDED BASIC
170 RANDOMIZE
180 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(5)
190 FOR I=1 TO 14 :: CALL COLOR(
I,16,1):: NEXT I
200 DISPLAY AT(9,9):"FUGA  DAL
" :: DISPLAY AT(11,5):"LABIRINTO
INCANTATO"
210 CALL CHAR(136,"70777707E0EEE
E0E"):: CALL HCHAR(2,3,136,28)::
CALL HCHAR(23,3,136,28)
220 CALL VCHAR(2,3,136,22):: CAL
L VCHAR(2,30,136,22)
230 FOR DELAY=1 TO 500 :: NEXT D
ELAY :: CALL CLEAR
240 DIM N(21),S(21),E(21),O(21)
250 FOR A=1 TO 21 :: READ N(A),S
(A),E(A),O(A):: NEXT A
260 I=0 :: FOR A=1 TO 21 :: I=I+
N(A)+S(A)+E(A)+O(A):: NEXT A ::

```

```

READ CC :: IF I<>CC THEN PRINT "
ISTRUZIONI-DATA-":"ERRATE " :: S
TOP
270 R=1
275 GOSUB 2010 :: CALL CLEAR
280 CALL MAGNIFY(3)
290 A$="70777707E0EEEE0E"
300 CALL CHAR(116,A$):: CALL CHA
R(124,A$):: CALL CHAR(132,A$)::
CALL CHAR(140,A$)
310 CALL COLOR(12,16,1)
320 A$="000038E838C80D0F07030101
000000000000000040E0F1F9FDFF6808
00000000" :: CALL CHAR(136,A$)
330 FOR A=1 TO 5 :: READ NOUN$(A
):: READ NC(A):: NEXT A :: FOR I
=1 TO 6 :: READ RH(I):: NEXT I
340 A$="00000107CF7F3F1F07030F00
0000000000000000ECAEEFCF8F0E0C0F000
00000000" :: CALL CHAR(108,A$)
350 A$="1C3663410F1F787E5F591D1C
161330001C3663C0F8FC8FBFFD4D5C1C
34E40700" :: CALL CHAR(112,A$)
360 A$="000002070702031F03030F08
180000000000000000070D0C080808080
80E02000" :: CALL CHAR(44,A$)
370 A$="0000000000000E0B0301010101

```

```

01070400000040E0E040C0F8C0C0F010
18000000" :: CALL CHAR(40,A$)
380 A$="0001173F0F0FEF7FFFFFFF7B
33270F030000B0E0F080D4FCF8FCFFFE
FCF480C0" :: CALL CHAR(100,A$)
390 A$="000000000001F3F70E070381C
0E0603010000000000F8FC1E070E1C38
7060C080" :: CALL CHAR(96,A$)
400 A$="0007010F1C0E070202070E1C
0F01070000E080F03870E04040E07038
F080E000" :: CALL CHAR(92,A$)
410 A$="030101010103020604040404
04040407E04040404060203010101010
101010F0" :: CALL CHAR(104,A$)
420 A$="001C764207FF919D9F88CB0F
1B11300000386E42E0FF89B9F911D3F0
D8880C00" :: CALL CHAR(120,A$)
430 A$="0D121120211B050F0E040A69
1060106080038C13A0C0A0F070205088
04040A0A" :: CALL CHAR(128,A$)
440 CALL COLOR(14,7,12)
450 FOR A=1 TO 5 :: O(A)=22 :: N
EXT A
460 CALL CLEAR
470 FOR I=9 TO 14 :: CALL COLOR(
I,1,1):: NEXT I
480 FOR I=2 TO 8 :: CALL COLOR(I
,16,1):: NEXT I
490 CALL COLOR(11,16,1)
500 CALL SCREEN(5)
510 GOSUB 1040
520 GOSUB 820
530 GOTO 1350
540 REM USCITA NORD
550 CALL MOTION(#1,-20,0)
560 CALL COINC(#1,#17,16,V):: IF
V=0 THEN 560 ELSE CALL COLOR(#7
,1,#8,1,#9,1,#10,1,#11,1,#12,1,#
13,1,#14,1,#15,1)
570 CALL LOCATE(#1,128,121):: CA
LL COLOR(11,16,1,12,16,1,13,1,1,
14,16,1)
580 CALL COINC(#1,#17,16,V):: IF
V=0 THEN 580 ELSE CALL LOCATE(#
1,128,121):: CALL COLOR(11,16,1,
12,1,1,13,1,1,14,1,1)
590 CALL COINC(#1,#20,8,V):: IF
V=0 THEN 590 ELSE CALL MOTION(#1
,0,0):: CALL LOCATE(#1,65,121)
600 RETURN
610 REM USCITA SUD
620 CALL MOTION(#1,20,0)
630 CALL COINC(#1,#18,16,V):: IF
V=0 THEN 630 ELSE CALL COLOR(#7
,1,#8,1,#9,1,#10,1,#11,1,#12,1,#
13,1,#14,1,#15,1)
640 CALL LOCATE(#1,1,121):: CALL
COLOR(11,16,1,12,16,1,13,1,1,14
,16,1)
650 CALL COINC(#1,#18,16,V):: IF
V=0 THEN 650 ELSE CALL LOCATE(#

```

```

1,1,121):: CALL COLOR(11,16,1,12
,1,1,13,1,1,14,1,1)
660 CALL COINC(#1,#20,8,V):: IF
V=0 THEN 660 ELSE CALL MOTION(#1
,0,0):: CALL LOCATE(#1,65,121)
670 RETURN
680 REM USCITA EST
690 CALL MOTION(#1,0,20)
700 CALL COINC(#1,#19,16,V):: IF
V=0 THEN 700 ELSE CALL COLOR(#7
,1,#8,1,#9,1,#10,1,#11,1,#12,1,#
13,1,#14,1,#15,1)
710 CALL LOCATE(#1,65,1):: CALL
COLOR(11,16,1,12,1,1,13,16,1,14,
16,1)
720 CALL COINC(#1,#19,16,V):: IF
V=0 THEN 720 ELSE CALL LOCATE(#
1,65,1):: CALL COLOR(11,16,1,12,
1,1,13,1,1,14,1,1)
730 CALL COINC(#1,#20,8,V):: IF
V=0 THEN 730 ELSE CALL MOTION(#1
,0,0):: CALL LOCATE(#1,65,121)
740 RETURN
750 REM USCITA OVEST
760 CALL MOTION(#1,0,-20)
770 CALL COINC(#1,#16,16,V):: IF
V=0 THEN 770 ELSE CALL COLOR(#7
,1,#8,1,#9,1,#10,1,#11,1,#12,1,#
13,1,#14,1,#15,1)
780 CALL LOCATE(#1,65,241):: CAL
L COLOR(11,16,1,12,1,1,13,16,1,1
4,16,1)
790 CALL COINC(#1,#16,16,V):: IF
V=0 THEN 790 ELSE CALL LOCATE(#
1,65,241):: CALL COLOR(11,16,1,1
2,1,1,13,1,1,14,1,1)
800 CALL COINC(#1,#20,8,V):: IF
V=0 THEN 800 ELSE CALL MOTION(#1
,0,0):: CALL LOCATE(#1,65,121)
810 RETURN
820 REM STANZA
830 CALL COLOR(11,16,1)
840 CALL COLOR(12,1,1)
850 CALL COLOR(13,1,1)
860 CALL COLOR(14,1,1)
870 GOSUB 1960
880 RETURN
890 REM TRAPPOLE
900 IF R<>RH(6) THEN 950
910 CALL SCREEN(7)
920 CALL COLOR(#1,2)
930 DISPLAY AT(21,7):" F O R N A
C E " :: DISPLAY AT(22,6):"PART
ITA CONCLUSA" :: DISPLAY AT(23,3
):"SEI STATO CARBONIZZATO"
940 CALL SOUND(4250,-6,1):: GOTO
1020
950 CALL COLOR(11,16,1)
960 CALL COLOR(12,1,1)
980 CALL COLOR(14,1,1)
990 FOR I=7 TO 12 :: CALL HCHAR(

```

```

I,1,116,2):: CALL HCHAR(I,31,116
,2):: NEXT I
1000 FOR I=14 TO 19 :: CALL VCHA
R(1,I,116,2):: CALL VCHAR(15,I,1
16,6):: NEXT I
1010 DISPLAY AT(22,5):"PARTITA C
ONCLUSA:SEI" :: DISPLAY AT(23,3)
:"MURATO VIVO NELLA CAMERA"
1020 CALL SOUND(1000,110,0):: CA
LL SOUND(200,123,0):: CALL SOUND
(600,131,0):: CALL SOUND(2000,11
0,0)
1030 GOTO 2030
1040 CC=1 :: REM ROUTINE CREAZI
ONE SPRITES
1050 CALL SPRITE(#1,40,16,65,121
,0,0)
1060 CALL SPRITE(#2,96,NC(1),145
,25,0,0,#7,96,CC,17,161,0,0)
1070 CALL SPRITE(#3,100,NC(2),14
5,49,0,0,#8,100,CC,17,185,0,0)
1080 CALL SPRITE(#4,92,NC(3),145
,73,0,0,#9,92,CC,17,217,0,0)
1090 CALL SPRITE(#6,104,NC(5),12
9,41,0,0,#11,104,CC,33,25,0,0)
1100 CALL SPRITE(#5,108,NC(4),12
9,65,0,0,#10,108,CC,33,49,0,0)
1110 CALL SPRITE(#12,112,CC,49,3
3,0,0)
1120 CALL SPRITE(#13,120,CC,49,1
93,0,0)
1130 CALL SPRITE(#14,128,CC,89,6
5,0,0)
1140 CALL SPRITE(#15,136,CC,89,1
77,0,0)
1150 CALL SPRITE(#16,88,CC,65,1,
0,0)
1160 CALL SPRITE(#17,88,CC,1,121
,0,0)
1170 CALL SPRITE(#18,88,CC,137,1
21,0,0)
1180 CALL SPRITE(#19,88,CC,65,24
1,0,0)
1190 CALL SPRITE(#20,88,CC,65,12
1,0,0)
1200 CALL HCHAR(1,1,116,640)
1210 FOR I=17 TO 20 :: CALL HCHA
R(I,4,32,8):: NEXT I
1220 FOR I=3 TO 14 :: CALL HCHAR
(I,3,140,28):: NEXT I
1230 FOR I=7 TO 12 :: CALL HCHAR
(I,1,124,32):: NEXT I
1240 FOR I=1 TO 20 :: CALL HCHAR
(I,14,132,6):: NEXT I
1250 FOR I=7 TO 12 :: CALL HCHAR
(I,14,32,6):: NEXT I
1260 RETURN
1270 REM STANZA MAGICA
1280 CALL SOUND(200,-5,0):: CALL
COLOR(11,11,1):: DISPLAY AT(21,

```

```

1):"SEI NELLA STANZA MAGICA"
1290 RETURN
1300 REM LIBERAZIONE
1310 CALL SOUND(200,-5,0):: CALL
COLOR(11,1,1):: CALL SCREEN(13)
:: DISPLAY AT(3,7):"CONGRATULAZI
ONI"
1320 DISPLAY AT(12,7):"SEI RIUSC
ITO AD" :: DISPLAY AT(14,8):"E V
A D E R E"
1330 CALL SOUND(100,196,1):: CAL
L SOUND(100,262,1):: CALL SOUND(
100,392,1):: CALL SOUND(300,523,
1):: CALL SOUND(500,440,1)
1340 CALL SOUND(500,523,1):: GOT
O 2040
1350 REM COMPRESIONE FRASI
1360 NN$,VB$="" :: DISPLAY AT(23
,1):"COMANDA ? " :: ACCEPT AT(23
,11):A$
1370 FOR I=21 TO 24 :: CALL HCHA
R(I,3,32,28):: NEXT I
1380 FOR A=1 TO LEN(A$)
1390 IF SEG$(A$,A,1)=" " THEN X=
A-1 :: A=0 :: GOTO 1420
1400 NEXT A
1410 VB$=A$ :: GOTO 1460
1420 VB$=SEG$(A$,1,X)
1430 NN$=SEG$(A$,X+2,LEN(A$)-X-1
)
1440 REM COMPRESIONE VERBI
1450 IF VB$="VAI" THEN VB$=NN$
1460 IF VB$="NORD" OR VB$="SUD"
OR VB$="EST" OR VB$="OVEST" OR V
B$="N" OR VB$="S" OR VB$="E" OR
VB$="O" THEN 1560
1470 IF VB$="PRENDI" OR VB$="MUO
VI" THEN 1770
1480 IF VB$="POSA" OR VB$="LASCI
A" THEN 1830
1490 IF VB$="Q" OR VB$="QUIT" TH
EN CALL CLEAR :: STOP
1500 IF VB$<>"DI'" THEN 1550
1510 IF R<>21 THEN DISPLAY AT(21
,1):"NON C'E'NESSUN INCANTESIMO"
:: GOTO 1360
1520 IF O(3)<>22 THEN DISPLAY AT
(22,1):"MANCA L'OGGETTO INCANTAT
O"
1530 IF NN$<>"PIETRA" THEN DISPL
AY AT(21,1):"PAROLA MAGICA ERRAT
A"
1540 IF NN$="PIETRA" AND O(3)=22
THEN 1300 ELSE R=1 :: GOSUB 207
0 :: GOTO 1360
1550 DISPLAY AT(22,1):"NON CONOS
CO : ";VB$ :: GOTO 1360
1560 REM MOVIMENTI
1570 CALL SOUND(50,1245,3)
1580 VV$=SEG$(VB$,1,1):: IF VV$=
"N" OR VV$="O" THEN CALL PATTERN

```

```

(#1,44)ELSE CALL PATTERN(#1,40)
1590 IF VB$="N" OR VB$="NORD" TH
EN X,R=N(R):: GOSUB 540
1600 IF VB$="S" OR VB$="SUD" THE
N X,R=S(R):: GOSUB 610
1610 IF VB$="E" OR VB$="EST" THE
N X,R=E(R):: GOSUB 680
1620 IF VB$="O" OR VB$="OVEST" T
HEN X,R=W(R):: GOSUB 750
1630 I=INT(RND*4)+1 :: IF I=1 TH
EN A$="EST" ELSE IF I=2 THEN A$=
"OVEST" ELSE IF I=3 THEN A$="SUD
" ELSE A$="NORD"
1640 IF R=RH(1) THEN CALL COLOR(#
12,10):: DISPLAY AT(21,1):"UNA B
ESTIA INFUOCATA DICE" :: DISPLAY
AT(22,1):"VA'A ";A$
1650 IF R=RH(2) THEN CALL COLOR(#
13,2):: DISPLAY AT(21,1):"UNO SC
IMMIONE DICE" :: DISPLAY AT(22,1
):"VA'A ";A$
1660 IF R=RH(3) THEN CALL COLOR(#
15,12):: DISPLAY AT(21,1):"UN DR
AGO DICE" :: DISPLAY AT(22,1):"L
A FORNACE E' A ";A$
1670 IF R=RH(4) THEN CALL COLOR(#
14,16):: DISPLAY AT(21,1):"UN RA
GNO GIGANTE DICE" :: DISPLAY AT(
22,1):"NON ANDARE A ";A$
1680 IF R=RH(5) THEN 890
1690 IF R=RH(6) THEN 890
1700 IF R=21 THEN GOSUB 1270 ::
GOTO 1720
1710 GOSUB 820
1720 X=R
1730 GOSUB 1960
1740 X=0
1750 CALL SOUND(50,988,3):: CALL
SOUND(50,988,3)
1760 GOTO 1360
1770 REM ROUTINE PRENDERE
1780 GOSUB 1900
1790 IF O(X)=R OR O(X)=22 THEN 1
810
1800 GOTO 1820
1810 O(X)=22 :: XA=X+1 :: XB=X+6
:: CALL COLOR(#XA,NC(X),#XB,1)
1820 X,XA,XB=0 :: GOTO 1360
1830 REM ROUTINE LASCIARE
1840 PX=0 :: GOSUB 1900 :: IF PX
=1 THEN PX=0 :: GOTO 1360

```

```

1850 IF O(X)=22 THEN 1870
1860 GOTO 1890
1870 O(X)=R :: XA=X+1 :: XB=X+6
1880 CALL COLOR(#XA,1,#XB,NC(X))
1890 GOTO 1360
1900 REM PRESA OGGETTI
1910 FOR A=1 TO 5
1920 IF NN$=NOUN$(A) AND (O(A)=R)+
(O(A)=22) THEN X=A :: A=0 :: CALL
SOUND(-200,660,1):: CALL SOUND(
-200,440,1):: RETURN
1930 NEXT A
1940 DISPLAY AT(21,1):"NON VEDO
LA ":NN$
1950 PX=1 :: RETURN
1960 REM ROUTINE ELENCO
1970 FOR A=1 TO 5 :: Y=A+6
1980 IF X=O(A) THEN CALL COLOR(#Y
,NC(A)) ELSE CALL COLOR(#Y,1)
1990 NEXT A
2000 A,Y=0 :: RETURN
2010 PRINT "Le parole che capisc
o sono:" ":" "POSA-PRENDI-LASCIA
-MUOVI-DI'-VAI-NORD-SUD-EST-OVES
T"
2020 PRINT "GEMMA-PIETRA-BOTTIGL
IA-":"LAMPADA-AMULETO "
2025 FOR PAUSA=1 TO 3000 :: NEXT
PAUSA :: RETURN
2030 REM NUOVA PARTITA
2040 DISPLAY AT(24,5):"GIOCHI AN
CORA? (S/N)"
2050 CALL KEY(0,KY,ST):: IF KY<>
83 AND KY<>78 THEN 2050
2060 IF KY=78 THEN CALL CLEAR ::
STOP ELSE R=1 :: CALL SCREEN(5)
:: GOTO 450
2070 CALL SOUND(500,165,1):: CAL
L SOUND(999,110,1):: CALL SCREEN
(2)
2080 CALL COLOR(11,7,1,12,7,1,13
,7,1,14,7,1):: CALL SOUND(200,-5
,1)
2090 CALL SCREEN(5):: CALL COLOR
(11,16,1,12,1,1,13,1,1,14,1,1)::
X=R :: GOSUB 1960 :: RETURN
2100 REM DATA
2110 DATA 1,2,20,6,20,2,20,7,4,3
,1,2,4,4,4,4,15,21,15,20,6,20,6,
20,7,8,7,3
2120 DATA 3,7,8,9,14,14,4,14,10,
10,15,6,11,6,16,11,7,12,11,12,8,
13,18,13
2130 DATA 13,14,14,14,15,10,5,15
,10,11,16,16,17,12,17,17,19,17,1
9,19
2140 DATA 19,19,19,19,20,6,1,20,
20,20,20,20,997
2150 DATA GEMMA,10,PIETRA,2,AMUL
ETO,10,LAMPADA,12,BOTTIGLIA,8,3,
9,18,5,4,19

```



ritaglia
 e
 conserva
 ti
 attendono
 grosse
 sorprese!

Aereoporto

Pilotare un aereo è senz'altro una delle più esaltanti sensazioni che sia consentito provare, e indubbiamente questa emozione si estende anche a chi siede, magari in un ambiente tenuemente illuminato, dinanzi ad un monitor ove il volo è simulato. 'AEREOPORTO' vi consentirà di familiarizzare con le problematiche del volo strumentale, grazie agli infiniti viaggi che con esso potrete intraprendere fra l'aereoporto di Londra e 10 fra i più importanti scali del mondo.

Di volta in volta vi saranno richiesti i tre pa-

rametri fondamentali di ogni volo: motore, alettoni, timone. Quando non vorrete modificare un valore precedentemente impostato, premete il tasto '0'.

Il programma, realizzato per lo Spectrum 16K, viene salvato su nastro con il comando immediato: SAVE 'AEREOPORTO'.

Nel ricordarvi che pilotare un aereo è meno facile di quanto si potrebbe pensare, vi esortiamo a non aver troppo... la testa fra le nuvole.

```

1 CLEAR 32700
2 LET zx=0: LET x=0: LET y=0:
  LET z=0
5 LET p$="quindi siete precip
  itati"
10 GO SUB 1020
11 GO SUB 9500
15 LET m=1: LET tr=w: BORDER 6
  : PAPER 7: INK 2
20 PLOT 89,145: DRAW INK 3;7,
  0: PLOT (89+INT 1/50),145:
  DRAW INK 3;INT w/50,0
30 PRINT AT 17,16;"destinazion
  e"
100 LET a=0: LET s=0: LET d=0:
  LET r=0: LET c=0: LET f=29
  : LET n=0
200 OVER 1: INK 2: PLOT 0,0:
  DRAW 255,0: DRAW 0,175:
  DRAW -255,0: DRAW 0,-175
210 PLOT 0,16: DRAW 255,0:
  PRINT AT 21,0; INK 1;"carb
  "
220 PLOT 32,0: DRAW 0,16:
  PLOT 32,8: DRAW 223,0
230 PRINT AT 20,4; INK 3;"0 50
  100 150 200 250 300"
240 PLOT 88,16: DRAW 0,159:
  PLOT 0,144: DRAW 255,0
250 PRINT AT 14,0; INK 1;"altit
  udine"
251 PRINT AT 10,0; INK 1;"dista
  nza"
252 PRINT AT 2,0; INK 1;"veloci
  ta'"
253 PRINT AT 6,0; INK 1;"timone
  "

```

```

254 PRINT AT 0,0; INK 3;"strume
  nti"
255 PRINT AT 12,0; INK 1;"pista
  utile"
256 PRINT AT 18,0; INK 1;"Angol
  o-flap"
257 PRINT AT 8,0; INK 1;"rilev/
  rotta"
258 PRINT AT 4,0; INK 1;"accele
  raz."
259 PRINT AT 16,0; INK 1;"incr.
  quota"
310 PLOT 89,95: DRAW 166,0:
  PLOT 0,160: DRAW 88,0:
  PLOT 89,112: DRAW 166,0
340 FOR t=32 TO 128 STEP 16:
  PLOT 0,t: DRAW 86,0:
  NEXT t
390 PRINT AT 21,4;"
  ": OVER 0:
  GO SUB 700
520 IF s<150 AND a>0 THEN
  GO TO 5000
540 PRINT AT 5,16;"velocita'?"
  AT 6,16;" +75/-75"
560 INPUT x: IF x>75 THEN
  LET x=75
565 IF x<-75 THEN LET x=-75
570 LET s=s+x: LET c=x: LET x=0
  : IF s>600 THEN LET s=600
572 LET s=s-5: IF s<0 THEN
  LET s=0
573 LET l=1-INT (1.25*(s*(1-d/1
  00)))
575 GO SUB 700
578 IF s<150 AND a>0 THEN
  GO TO 5000

```

```

580 LET x=0: PRINT AT 5,16;"ang
olo flap?";AT 6,16;" +50/-50
": INPUT y: LET n=n+y: IF n
>50 THEN LET n=50
581 IF n<-50 THEN LET n=-50
582 LET a=a+INT (3.06*n): IF a<
-5 THEN GO TO 5020
583 IF a>=500 THEN LET a=500
585 IF a<4 AND l>100 THEN
LET a=0
590 LET r=INT (3.06*n): LET s=s
-n
595 IF a<0 AND a>=-5 THEN
LET a=0
600 GO SUB 700
605 LET zx=1
610 PRINT AT 5,16;"timone?
";AT 6,16;" +45/-45":
INPUT z: LET d=d+z: IF pe>
179 THEN LET pe=-179
612 IF pe<-179 THEN LET pe=179

620 LET pe=pe-d
630 IF l<=0 THEN LET w=w-s
635 IF f<=0 THEN GO TO 5040
640 IF a<=0 AND l>0 AND s=0
THEN GO TO 5080
645 IF a<=0 AND pe<>0 AND l
<=250 THEN GO TO 5100
660 LET f=f-INT ((n/10+s/20)/(e
/2)): IF f<=0 THEN GO TO 5
040
670 IF l>400 AND l<500 AND a>5.
AND a<50 THEN LET a=100
675 IF s>230 AND a<=0 THEN
LET a=50

680 IF w<=0 THEN GO TO 5060
700 PRINT AT 3,1; INK 0;s;" ";
AT 15,1;a;" ";AT 11,1;l;"
";AT 7,1;d;" ";AT 19,1;n;
" ";AT 5,1;c;" ";AT 17,1;
r;" ";AT 9,1;pe;" ";AT 13
,1;w;" "
810 FOR t=16 TO 144 STEP 16:
PLOT 0,t: DRAW 86,0:
NEXT t
860 PRINT AT 8,12; INK 4;" - r
ilev/rotta +"
880 PRINT AT 9,12;"
"
890 PRINT AT 9,21;"o": PRINT
AT 9,21-INT (pe/20);"↑"
892 IF zx<>0 THEN GO TO 900
895 RETURN
900 PLOT INK 0;INT ((m-1)/50)+
89,INT a/18+146
905 LET zx=0
910 FOR i=f TO 31: PRINT AT 21,
i;" ": NEXT i
920 IF a<=0 AND w>=0 AND f>0
AND pe=0 AND l<0 AND s<=0

```

```

AND s>=-1 THEN GO TO 6000
935 IF a<=40 THEN PRINT AT 16,
15; INK 2; PAPER 7; FLASH 1
;"altitudine"
940 IF s<165 THEN PRINT AT 14,
15; INK 2; PAPER 7; FLASH 1
;"velocita'"
945 IF l<100 THEN PRINT AT 12,
15; INK 2; PAPER 7; FLASH 1
;"distanza"
950 IF l<300 AND pe<>0 THEN
PRINT AT 13,15; INK 2;
PAPER 7; FLASH 1;"rilev/ro
tta"
955 IF w<200 THEN PRINT AT 12,
15; INK 2; PAPER 7; FLASH 1
;"pista utile"
960 FOR q=1 TO 100: BEEP .007,-
22: NEXT q: FLASH 0:
PRINT AT 12,15;"
";AT 13,15;"
";AT 14,15;"
";AT 15,15;"
";
AT 16,15;"
"
1000 GO TO 500
1020 PAPER 0: INK 5: BORDER 2:
CLS
1030 PRINT AT 10,8;"istruzioni ?
[s/n]"
1035 IF INKEY$="n" THEN
RETURN
1036 IF INKEY$="" THEN GO TO 10
35
1037 CLS
1040 BEEP .3,0: BEEP .3,0:
BEEP .3,0: BEEP .8,-5
1050 BEEP .3,3: BEEP .3,3:
BEEP .3,3: BEEP .8,-2
1060 FOR m=-7 TO 5: BEEP .1,m:
NEXT m: PAUSE 20: BEEP .17
,15: PAUSE 15: BEEP .4,-25
1070 PRINT AT 10,11; INK 2;"AERO
PORTO": PAUSE 150: CLS
1080 PRINT "AEROPORTO simula il
viaggio di un aereo dall'
aeroporto di Londra ad
un altro aeroporto inter
nazionale, che sarete voi
a scegliere.""Tuttavia pil
otare un aereo non e'
cosi' facile come po
treste pensare, quindi legg
ete queste istruzioni attent
amente."
1100 PRINT "" FLASH 1;"PREMI UN
TASTO PER CONTINUARE"
1120 PAUSE 0
1130 CLS : PRINT "L'aereo entra
in stallo sotto i 150 KM
H, quindi non decollate prim
a di aver raggiunto questa

```

```

    velocita'"
1140 PRINT '"Per modificare l'a
    ltitudine , applicate un v
    alore positivo o negativo
    agli alettoni (flaps). La a
    ltitudine variera' di circa
    3 volte l'angolo dei flaps
    "
1150 PRINT '"Per modificare la r
    otta usate iltimone di coda
    : siete in rotta quando RI
    LEV/ROTTA e' 0"
1155 PRINT "Nello strumento RIL
    EV/ROTTA la vostra meta e'
    rappresentata da 'o' , ment
    re '↑' rappresenta lavostr
    a rotta attuale"
1158 PRINT "Quando il simbolo 'o
    ' sparisce, sarete in rott
    a"
1160 PRINT ' FLASH 1;"PREMI UN T
    ASTO PER CONTINUARE"
1170 PAUSE 0
1180 CLS : PRINT "La velocita' d
    ecresce se l'aereosale e au
    menta se perde quota. Comu
    nque, causa la resistenza
    dell'aria, essa diminuisce
    di 5 KMH dopo ogni serie
    di comandi"
1190 PRINT "'Pista Utile' e' il
    valore che rappresenta la
    lunghezza della pista di
    atterraggio : se o
    ltrepasserete la vostra met
    a questo valore diverra' min
    ore di 0 e di conseguenza pr
    ecipiterete"
1195 PRINT "' FLASH 1;"PREMI UN
    TASTO PER CONTINUARE"
1198 PAUSE 0
1200 CLS : PRINT "Del vostro vi
    aggio fra Londra e la vostr
    a destinazione viene tra
    cciato un grafico nella par
    te alta dello schermo,cosi'
    da dareun colpo d'occhio su
    lla vostra posizione. La d
    istanza che vi separa dal
    la vostra destinazione e' mo
    strata nel quadrante RANGE"

1220 PRINT "' FLASH 1;"PREMI UN
    TASTO PER CONTINUARE"
1230 PAUSE 0
1235 CLS : PRINT "Per atterrare
    felicemente , velocita'
    e altitudine devono esse
    re eguali a 0 , e dovete
    trovarvi sopra la pista
    di atterraggio"

```

```

1240 PRINT '"Alcune istruzioni l
    ampeggianti vi aiuteranno
    a condurre l'aereo in tutta
    sicurezza. BUON
    A FORTUNA!"
1250 PRINT ; INK 6;;'"PER RIVE
    DERE LE ISTRUZIONI--> R"'
    "PER PARTIRE PREMI UN TASTO
    "
1270 IF INKEY$="r" THEN CLS :
    GO TO 1080
1280 IF INKEY$="" THEN GO TO 12
    70
4000 RETURN
5000 PAUSE 40: CLS : PRINT "Sie
    te entrati in stallo alla
    velocita' di ";s;" KM/H ,
    "'p$: GO TO 5200
5020 PAUSE 40: CLS : PRINT "La
    vostra altitudine""era di
    ";a;" metri ,"'p$:
    GO TO 5200
5040 PAUSE 40: CLS : PRINT "Ave
    te terminato il carburante,
    "'p$: GO TO 5200
5060 PAUSE 40: CLS : PRINT "Ave
    te oltrepassato la pista""
    di circa ";ABS w;" metri,
    e""p$: GO TO 5200
5080 PAUSE 40: CLS : PRINT "Sie
    te atterrati quando mancava
    no ancora ";l;" miglia alla
    pista,"'p$: GO TO 5200
5100 PAUSE 40: CLS : PRINT "Rot
    ta sbagliata di ";pe;" gra
    di,"'p$: GO TO 5200
5200 PAUSE 200: PRINT """"Per
    un altro volo premi un tast
    o"
5210 PAUSE 0
5220 RUN
6000 LET k=INT f/3
6092 LET sc=INT (110*(w/tr)):
    LET k=(2*k)+sc
6100 PAUSE 100: CLS : PRINT ""B
    en fatto! Hai totalizzato "
    ,INT k;" punti su 100 possi
    bili"
8100 GO TO 5200
9500 INK 7: BORDER 2: PAPER 0:
    CLS : PRINT "QUALE AEROPOR
    TO?": PRINT "'0/Istanbul"
    "'1/Chicago""2/Milano""3/M
    osca""4/New York""5/Port
    Stanley""6/Oslo""7/Tel Av
    iv""8/Delhi""9/Toronto"
9505 INK 2: PAPER 7
9510 INPUT u
9520 GO TO 9600+u*10
9600 CLS : LET l=1562: LET e=9:
    LET w=480: LET pe=35:

```

```

PRINT AT 18,16;"ISTANBUL":
RETURN
9610 CLS : LET l=4235: LET e=15:
LET w=700: LET pe=170:
PRINT AT 18,16;"CHICAGO":
RETURN
9620 CLS : LET l=581: LET e=4:
LET w=700: LET pe=35:
PRINT AT 18,16;"MILANO":
RETURN
9630 CLS : LET l=1549: LET e=9:
LET w=640: LET pe=-10:
PRINT AT 18,16;"MOSCA":
RETURN
9640 CLS : LET l=3500: LET e=13:
LET w=750: LET pe=170:
PRINT AT 18,16;"NEW YORK":
RETURN
9650 CLS : LET l=7406: LET e=24:

```

```

LET w=440: LET pe=110:
PRINT AT 18,16;"PORT STANL
EY": RETURN
9660 CLS : LET l=722: LET e=5:
LET w=500: LET pe=-30:
PRINT AT 18,16;"OSLO":
RETURN
9670 CLS : LET l=2230: LET e=11:
LET w=650: LET pe=40:
PRINT AT 18,16;"TEL AVIV":
RETURN
9680 CLS : LET l=5203: LET e=18:
LET w=510: LET pe=34:
PRINT AT 18,16;"DELHI":
RETURN
9690 CLS : LET l=3728: LET e=14:
LET w=550: LET pe=-150:
PRINT AT 18,16;"TORONTO":
RETURN

```

Guida all'input dei programmi sullo ZX Spectrum

Le "parole" comprese tra parentesi graffe indicano i caratteri grafici predefiniti (G), il tasto (numero seguente la G), la necessità di premere il tasto insieme a CAPS SHIFT (eventuale S precedente la G) e il numero di ripetizioni del tasto richieste (eventuale numero all'inizio della "parola"). I caratteri grafici definiti dal programma sono invece indicati da lettere maiuscole (corrispondenti al tasto da usare) sottolineate.

Quando leggete	Premete	Vedrete
{G1}	1	.
{G2}	2	..
{G3}	3	...
{G4}	4	
{G5}	5	
{G6}	6	
{G7}	7	
{G8}	8	
{SG1}	CAPS SHIFT 1	..
{SG2}	CAPS SHIFT 2	..
{SG3}	CAPS SHIFT 3	..
{SG4}	CAPS SHIFT 4	..
{SG5}	CAPS SHIFT 5	..
{SG6}	CAPS SHIFT 6	..
{SG7}	CAPS SHIFT 7	..
{SG8}	CAPS SHIFT 8	..

Se non siete già in modo G, entrateci schiacciando contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9

Quando leggete	Premete	Vedrete
A	A	Simbolo grafico definito nel programma in uso.
B	B	
C	C	
D	D	
E	E	
F	F	
G	G	
H	H	
I	I	
J	J	
K	K	
L	L	
M	M	
N	N	
O	O	
P	P	
Q	Q	
R	R	
S	S	
T	T	
U	U	

Se non siete già in modo G, entrateci schiacciando contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9

Sinclair Spectrum

Musica

Desiderate dotare i vostri programmi di dolci melodie o di incalzanti progressioni di note atonali? In tal caso non potrete fare a meno di apprezzare 'MUSICA': attraverso le op-

zioni di composizione, ascolto, correzione, registrazione e caricamento da nastro, questo programma vi consentirà di sperimentare agevolmente diverse sequenze di suoni (in

particolare, di volta in volta; 9 sequenze di 32 note ciascuna) evitando interminabili serie di comandi BEEP.

Due sono le caratteristiche del programma che vanno tenute presenti, e cioè la simbologia per l'inserimento delle note e la correzione di sequenze già impostate. Per quanto concerne il primo problema, ogni nota deve essere inserita come stringa composta da tre caratteri: il primo può essere solo una delle prime 7 lettere dell'alfabeto e rappresenta la nota prescelta (si tratta della notazione musicale internazionale: vedi specchietto); il secondo carattere può essere o uno spazio vuoto, se la nota è naturale, o la lettera 's' se la nota è diesis; infine il terzo carattere può essere solo un numero tra 0 e 4 e denota la ottava prescelta. Per quanto riguarda il secondo problema, una sequenza può essere

corretta in qualsiasi momento scegliendo l'opzione composizione, inserendo il numero della sequenza, quindi rispondendo 'cambio' alla richiesta 'nota 1' che appare sullo schermo.

Nomi letterali delle note secondo la scrittura internazionale

a	=	la
b	=	si
c	=	do
d	=	re
e	=	mi
f	=	fa
g	=	sol

Esempi di inserimento note:

cs2 = do diesis dell'ottava centrale

f 0 = fa dell'ottava bassa

```

1 REM * sequenze musicali *
10 DIM b$(9,32,3)
20 LET c=-24: LET cs=-23:
  LET d=-22: LET ds=-21:
  LET e=-20: LET f=-19:
  LET fs=-18: LET g=-17:
  LET gs=-16: LET a=-15:
  LET as=-14: LET b=-13
100 CLS : PRINT TAB 13;
  BRIGHT 1;"MENU";: PRINT
  AT 3,3; INK 1;"1 Componimen
  to Sequenze"; INK 3;AT 7,3;
  "2 Ascolto Sequenze"; INK 0
  ;AT 11,3;"3 Caricamento Seq
  uenze";AT 15,3;"4 Memorizza
  zione Sequenze"
110 INPUT INK 3;"Opzione (1-4)
  ?";opzione
120 IF (opzione<>INT opzione)
  OR (opzione>4 OR opzione<1
  ) THEN INPUT INK 3;"Devi
  necessariamente inserire
  un numero compreso tra 1 e
  4. PROVA ANCORA ";opcion
  e: GO TO 120
130 GO TO opzione*1000
1000 CLS : PRINT TAB 5; BRIGHT 1
  ;"Componimento Sequenze":
  PRINT INK 1;AT 2,0;"Le no
  te devono essere introdotte
  nella forma ""cs2"" oppure
  ""f 0""": PRINT AT 5,0;""
  c"" e' la lettera che indic
  a la nota": PRINT AT 8,0;""
  "s"" indica se la nota e' d

```

```

iesis"
1002 PRINT AT 15,0;"per terminar
  e la tua sequenza, batti "
  "0""
1005 PRINT AT 13,0; INK 1;"Per 1
  a pausa, inserisci ""ppp""
1007 PRINT AT 18,0; INK 2;"Se vu
  oi modificare una sequenza,
  scrivi ""cambio"" quando
  viene richiesto ""notal?""
  "
1010 PRINT AT 10,0;""2"" e' l'o
  ttava della nota (da 0
  a 4)"
1020 INK 8: PLOT 0,62: DRAW 255,
  0: DRAW 0,160-62: DRAW -255
  ,0: DRAW 0,-(160-62): INK 0
1030 INPUT "Numero della sequenz
  a (1-9)?";seq : IF seq<1
  OR seq>10 OR INT seq<>se
  q THEN GO TO 1030
1045 LET u=1
1050 INPUT "nota";(u);"?";a$:
  IF a$="cambio" THEN
  GO TO 1090
1051 IF a$="0" THEN GO TO 1090
1053 IF a$="ppp" THEN LET b$(se
  q,u)=a$: RETURN
1055 IF a$="" OR LEN a$<>3
  THEN GO TO 1050
1060 IF CODE a$<97 OR CODE a$>10
  3 OR (a$(2)<>"s" AND a$(2
  )<>" ") OR CODE a$(3)<48
  OR CODE a$(3)>52 THEN

```

```

PRINT AT 21,0; INK 3;"ERRO
RE IN INSERIMENTO: RIPETERE
": BEEP 2,25: PRINT AT 21,0
;"
      ": GO TO 1050
1061 IF a$( TO 2)="bs" THEN
PRINT AT 21,0; INK 3;"IL S
I DIESIS NON ESISTE":
BEEP 2,30: PRINT AT 21,0;"
      ": GO TO 1050
1063 IF a$( TO 2)="es" THEN
PRINT AT 21,0; INK 3;"IL M
I DIESIS NON ESISTE":
BEEP 2,27.5: PRINT AT 21,0
;"
      ": GO TO 1050
1065 LET b$(seq,u)=a$
1080 LET u=u+1: IF u<33 THEN
GO TO 1050
1090 CLS : PRINT TAB 5; BRIGHT 1
;"Componimento sequenze":
FOR n=1 TO 16: PRINT n;":
;TAB 4;b$(seq,n),n+16;":;b
$(seq,n+16): NEXT n
1095 INPUT "Correzioni ? (nel ca
so introduciil numero della
nota che intendicambiare,
altrimenti inserisci ""0""
) ";c$
1100 IF c$="0" THEN GO TO 100
1105 IF c$="" OR VAL c$<1 OR
VAL c$>32 THEN GO TO 1090
1110 LET u=VAL c$: GO SUB 1050:
GO TO 1090
2000 CLS : PRINT TAB 7; BRIGHT 1
;"Ascolto sequenze"
2010 PRINT INK 1;"Durante l'es
ecuzione la sequenzapuo' es
sere interrotta premendoil
tasto ""s""
2013 PRINT ""Per ritornare al me
nu', inserire""0"" quando
viene richiesto ""numer
o della sequenza?""
2015 INPUT "Numero della sequenz
a? ";seq: IF seq<0 OR seq>9
THEN GO TO 2015
2016 IF seq=0 THEN GO TO 100
2020 IF b$(seq,1,1)=" " THEN
PRINT AT 21,0; INK 3;"La s
equenza non contiene note!!
": BEEP 2,30: PRINT AT 21,0
;"
      ": GO TO 2015
2025 PRINT AT 10,0;"Numero della
sequenza :";seq
2030 INPUT "Tempo?";tem: IF tem
<=0 THEN PRINT AT 21,0;
INK 3;"Tempo non valido (t
roppo lento)": BEEP 2,30:

```

```

PRINT AT 21,0;"
      ":
GO TO 2030
2035 PRINT AT 12,0;"Tempo:";tem
2040 PRINT INK 3;"PREMI UN TAS
TO PER INIZIARE": PAUSE 0
2044 IF u>32 THEN LET u=32
2045 FOR n=1 TO u
2050 LET z$=INKEY$: IF z$="s"
THEN GO TO 2300
2060 IF b$(seq,n)="ppp" THEN
PAUSE 50/tem: GO TO 2080
2065 IF b$(seq,n)=" " THEN
LET n=32: GO TO 2080
2070 BEEP 1/tem,VAL b$(seq,n,
TO 2)+(VAL (b$(seq,n,3))*1
2)
2080 NEXT n
2090 GO TO 2045
2300 INPUT "Vuoi cambiare il t
empo o la sequenza (s/n)?
";a$: IF a$(1)="n" THEN
GO TO 100
2310 GO TO 2000
3000 CLS : PRINT TAB 5; BRIGHT 1
;"Caricamento sequenze"
3010 PRINT AT 2,0; INK 1;"Posiz
iona il nastro al punto
desiderato : verra' caricat
o ilprimo gruppo di seque
nze che ilcomputer incontro
ra'"
3020 PRINT FLASH 1; INK 3;"PER
PARTIRE PREMI UN TASTO":
PAUSE 0
3030 LOAD "sequenze" DATA b$()
3040 PRINT CHR$ 11;: PRINT "Sequ
enze caricate
"
3050 PAUSE 100: GO TO 100
4000 CLS : PRINT TAB 5; BRIGHT 1
;"Memorizzazione sequenze"
4010 PRINT AT 2,0; INK 1;"Posizi
ona il nastro al puntod
esiderato. Tutti i gruppi
di sequenze sono registrat
i sotto il nome ""sequenz
e""
4020 SAVE "sequenze" DATA b$()
4030 PRINT "-----
-----": PRINT TAB 11
; BRIGHT 1;"VERIFICA":
PRINT INK 1;"Posiziona i
l nastro all'inizio dell'u
ltimo gruppo di sequenze, q
uindi fai partire il nastro
": VERIFY "" DATA b$():
PRINT FLASH 1;"VERIFICAT
O": PAUSE 100: GO TO 100

```

Gotcha!

"Gotcha!" non vi darà un attimo di respiro mentre andrete a caccia di dollari, cercando di evitare il temutissimo Esattore. Ideato in origine per il VIC in versione base (privo di espansione di memoria), ne è stata

in seguito ottenuta una versione per il C64. Si richiede l'uso del joystick.

Nella versione per il 64, inserite la presa del joystick nella porta di controllo n. 2.

```

20 POKE56,48:POKE52,48
30 FORI=54272TO54296:POKEI,0:NEX
  T:POKE54296,15:POKE54277,17:P
  OKE54278,136
40 GOTO1180
50 K=INT(.5+(ME-1183)/80):J=0:ET
  =K*80+1183:CH=-1:E1=66
51 IFRND(1)<.5THENET=ET-39:CH=1:
  E1=67
52 IFPEEK(ME)=36THENGOSUB1050
53 IFPEEK(ET)=36THENIT=IT+1
54 IFME<1064THENME=ME+40
55 IFME>2023THENME=ME-40
56 POKEOM,32:POKEME,M1:POKEME+54
  272,7
57 IFPEEK(ET)=M1THEN1100
58 POKEOT,32:POKEET+54272,2:POKE
  ET,E1
59 IFIT=>(30+RD*20)THENPRINT"
  {CLR}":RD=RD+1:MT=0:OM=0:OT=0
  :GOTO1510
60 P=PEEK(DD):J1=15-(PAND15)
63 IFJ1=1THENDY=-40:GOTO74
64 IFJ1=2THENDY=40:GOTO74
65 IFJ1=4THENDX=-1:M1=0:GOTO74
66 IFJ1=5THENDY=-41:M1=0:GOTO74
67 IFJ1=6THENDY=39:M1=0:GOTO74
68 IFJ1=8THENDX=1:M1=65:GOTO74
69 IFJ1=9THENDY=-39:M1=65:GOTO74

70 IFJ1=10THENDY=41:M1=65
74 OM=ME:ME=ME+DX+DY:DY=0:DX=0
80 IFME<1064THENME=ME+40
81 IFME>2023THENME=ME-40
82 IFET>2023THENET=ET-40
85 IFPEEK(ME)<>32ANDPEEK(ME)<>36
  THENME=OM
180 OT=ET:ET=ET+CH:J=J+1:IFJ>=40
  THEN50
190 GOTO52
200 PRINT"{CLR}{WHT}PUNTI{OFF}"S
  C:IFRD=0THEN1000
201 IFRD>18THENPRINT"{CLR}{RED}

```

```

  { 12 GIU' } { 14 DES } CE L'HAI
  FATTA!!!!":GOTO201
202 UR$="E F":UL$="H G"
210 PRINTCHR$(147)
300 PRINT:PRINT
350 FORT=1TO12
360 PRINT"{CYN}{ 40 D}"
370 NEXT
372 PRINT"{HOME}{GIU'}"
374 OV$="{ 17 DES}":AP$=""
375 FORT=1TO5
380 PRINTOV$UR$AP$UL$
385 AP$=AP$+"{ 4 DES}":OV$=OV$+"
  { 2 SIN}"
390 NEXT
395 AP$=AP$+"{ 4 SIN}":OV$=OV$+"
  { 2 DES}"
410 FORT=1TO5
420 PRINTOV$UL$AP$UR$
430 AP$=AP$+"{ 4 SIN}":OV$=OV$+"
  { 2 DES}"
440 NEXT
460 FORT=1TO30+(RD*20)
470 SP=INT(RND(1)*879)+1064
480 IFPEEK(SP)=32THENPOKESP,36:P
  OKESP+54272,5:GOTO500
490 GOTO470
500 NEXT
505 DD=56320:ME=1562:IT=0:V=5427
  6:HF=54273:LF=HF-1
555 POKEV,17:FORT=1TO50:POKEHF,R
  ND(0)*38+34
600 FORTT=1TO5:POKELF,RND(0)*20+
  40:NEXTTT:NEXTT:POKEV,16
609 IFRD>0THENME=ME-80
610 GOTO50
1000 PRINT"{RED}{ 3 GIU' }
  { 19 DES } FH"
1002 PRINT"{GIU' } { 17 DES } F
  { 4 D } H"
1004 PRINT"{GIU' } { 15 DES } F
  { 8 D } H"
1006 PRINT"{GIU' } { 13 DES } F

```

```

{ 12 D}H"
1008 PRINT"{GIU' }{ 11 DES}F
{ 16 D}H"
1010 PRINT"{GIU' }{ 11 DES}G
{ 16 D}E"
1011 PRINT"{GIU' }{ 13 DES}G
{ 12 D}E"
1012 PRINT"{GIU' }{ 15 DES}G
{ 8 D}E"
1014 PRINT"{GIU' }{ 17 DES}G
{ 4 D}E"
1016 PRINT"{GIU' }{ 19 DES}GE"
1018 GOTO460
1050 POKEV,17:POKEHF,51:FORT=1TO
5:POKELF,2*T:NEXTT:IT=IT+1:
SC=SC+10*(1+RD)
1060 POKEV,16:IFRD=0THENPRINT"
{HOME}{WHT}PUNTI"SC:RETURN
1065 PRINT"{GIU' }{GRN}PUNTI"SC"
{ 2 SU}":RETURN
1100 PRINT"{CLR}{WHT}"TAB(17)"GO
TCHA!!"
1101 POKEV,17:FORT=40TO75:POKEHF
,T:POKELF,2*T:NEXT:FORT=1TO
50:NEXT:POKEV,16
1102 FORT=34TO12STEP-1:POKEHF,T:
POKELF,2*T:NEXT:POKEV,16
1130 FL=1:RD=0:OM=0:OT=0:GOTO150
1
1180 POKE53280,15:POKE53281,15:P
RINT"{CLR}{ 10 GIU' }"TAB(10
)"{RED}ASPETTA UN MOMENTO"
1200 PRINTCHR$(142):POKE52,48:PO
KE56,48:CLR
1210 POKE56334,PEEK(56334)AND254
:POKE1,PEEK(1)AND251
1220 FORI=0TO511:POKE12288+I,PEE
K(53248+I):NEXTI:POKE1,PEEK
(1)OR4
1225 POKE56334,PEEK(56334)OR1:PO
KE53272,(PEEK(53272)AND240)
OR12
1230 READX:IFX<0THEN1300
1240 FORI=XTOX+7:READJ:POKEI,J:N
EXTI:GOTO1230
1250 DATA12288,48,18,156,120,24,
40,36,34,12808,24,81,58,28,
24,20,36,68
1260 DATA12816,60,230,126,30,30,
30,254,124,12824,60,103,126
,120,120,120,127,62
1270 DATA12832,255,255,255,255,2
55,255,255,255
1280 DATA12840,255,254,252,248,2
40,224,192,128,12848,1,3,7,
15,31,63,127,255
1290 DATA12856,255,127,63,31,15,
7,3,1,12864,128,192,224,240

```

```

,248,252,254,255,-1
1300 POKE53280,0:POKE53281,0
1380 PRINT"{CLR}{WHT}{ 3 GIU' }
{ 13 DES}** GOTCHA **
{ 4 GIU' }"
1400 PRINT"{YEL}USANDO IL JOYSTI
CK N.2, RACCOGLI QUANTI"
1401 PRINT"PIU' SOLDI PUOI SENZA
ESSERE PRESO DA{ 3 SPAZI}
{RED}C."
1402 PRINT"{YEL}{GIU' }TU SEI
{CYN}A.{YEL} IL NUMERO ED I
L VALORE DI [<4>]$"
1403 PRINT"{YEL}SI INCREMENTANO
AD OGNI ROUND.":GOTO1510
1501 PRINT"{ 2 GIU' }PUNTI"SC:PRI
NT"{GIU' }RECORD"HS:IFSC>HST
HENHS=SC:GOSUB1550
1505 IFRD=0THENSC=0
1510 PRINT"[<8>]{ 4 GIU' }{DES}PR
EMI IL <PULSANTE> PER GIOCA
RE"
1512 IFFL=1THENPRINT"[<8>]Q PER
ABBANDONARE"
1515 P=PEEK(56320):FR=PAND16
1516 IFPEEK(197)=62THENPOKE198,0
:SYS2048
1518 IFFR=16THEN1515
1520 FL=0:GOTO200
1550 FORT=1TO1000:NEXT:FORCT=1TO
3:PRINT"{RED}{ 10 DES}
{ 2 GIU' }{ 2 SPAZI}UN NUOVO
RECORD!!":NEXT
1551 POKEV,17:FORTT=40TO200:POKE
HF,TT/2:FORI=1TO10:NEXTI:PO
KELF,TT:NEXTTT
1560 POKEV,16:RETURN

```



Ideato in origine per il VIC privo di espansione di memoria, "Circo" è un gioco di abilità che vi appassionerà. Ne viene presentata anche una versione per il Commodore C-64. Sono necessari i joystick.

Il vostro compito consiste nel rimuovere i grappoli di palloncini intrappolati sotto il tendone catapultando in aria i clown, in modo che possano farli scoppiare. Ogni fila di palloncini ha un differente punteggio. I blu della fila inferiore valgono 50 punti ciascuno, i verdi della fila centrale 75 e i rossi della fila superiore 100.

Ogni volta che riuscite a far saltare un clown

sul vostro bilico, ottenete 5 punti.

"Circo" è un programma in due parti (per la versione VIC di base). Il primo programma contiene i dati necessari per la costruzione dei caratteri speciali e le istruzioni di gioco. Dopo averlo mandato in esecuzione (RUN), si cancellerà automaticamente, quindi assicuratevi di averne registrato una copia prima di mandarlo in RUN. Il secondo programma contiene il gioco. Dovete caricare il secondo programma (LOAD) e mandarlo in esecuzione (RUN) dopo il primo, poiché il primo programma costituisce i caratteri grafici speciali utilizzati dal secondo.

```

1 GOTO800
2 POKE53280,6:POKE53281,1
5 S=1304:EX=1:L=3:SC=0:SO=54272
10 POKESO+24,15:POKESO+5,17:POKE
    SO+6,16:POKESO,100
20 TC=27:POKE251,112:POKE831,0:P
    OKE832,6:POKE829,20
30 TB(1)=112
40 TB(2)=197
50 SS$="{ 19 DES}{ 3 SPAZI}
    {GIU'}{ 4 SIN}{ 5 SPAZI}
    {GIU'}{ 3 SIN} "
60 SC$="{ 19 DES}{GRN}###{GIU'}
    { 4 SIN}{BLU}####{GIU'}
    { 3 SIN}$"
70 POKE53272,(PEEK(53272)AND240)
    +12
80 T(1)=38:T(2)=40
90 PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RED}###
    #####
    #####";
91 PRINT"{GRN}#####
    #{ 3 SPAZI}#####
    ";
92 PRINT"{BLU}#####
    { 5 SPAZI}#####";

100 FORI=16TO1STEP-1
110 PRINT"{HOME}{ 3 GIU'}";:FORT
    =1TOI:PRINT"{GIU'}";:NEXT:PR
    INTSC$
120 FORY=1TO75:NEXT

```

```

130 PRINT"{HOME}{ 3 GIU'}";:FORT
    =1TOI:PRINT"{GIU'}";:NEXT:PR
    INTSS$
140 NEXT
150 PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RED}###
    #####
    #####";
151 PRINT"{GRN}#####
    #####";
152 PRINT"{BLU}#####
    #####";
160 PRINT"{HOME}{GIU'}+++++++
    ++++++++
    ++"
170 PRINT"{HOME}{ 23 GIU'},,,,,,
    ,,,,,,
    ,,,,,,";
180 TT=1:D=-1:AO=40:MP=1244:MC=5
    5516:TP=19:BA=121:Z=0:POKE83
    4,TP
185 W=INT(RND(1)*39)+1104
190 POKE251,TB(TT):SYS49152
200 PRINT"{HOME}{ 16 GIU'}-----
    -{ 26 SPAZI}-----"
210 PRINT"{HOME}{ 6 SPAZI}PUNTI=
    ";SC:PRINT"{HOME}{ 25 DES}CL
    OWN=";L
220 POKEMP,36:POKEMC,0
230 GOSUB750:IFFBTHEN240
235 GOTO230
240 U=INT(RND(1)*10)
244 IFZ=0ANDU>8THENZ=7:GOTO248

```

```

246 IFZ=7ANDU>7THENZ=0:GOTO248
248 IFPEEK(W)=35THENPOKEW+SO,Z
290 POKE251,TB(TT):SYS49434:TP=PEEK(834)
310 IFD=-1THEN330
320 IFD=1THEN410
325 GOTO310
330 OP=MP:MP=MP+AO:MC=MP+SO:PM=PEEK(MP)
335 IF((OP-1023)/40=INT((OP-1023)/40))ANDAO=41THENMP=MP-40:PM=PEEK(MP):MC=MP+SO
340 IFPM=32THEN406
350 IFPM=35THENGOSUB560:GOTO406
370 IFPM=T(TT)THEN460
380 IFPM=43ORPM=45THENMP=OP:D=1:AO=INT(RND(1)*3)+39:GOTO240
400 L=L-1:IFL<=0THEN630
404 GOTO150
406 POKEOP,32:POKEMP,36:POKEMC,0:GOTO240
410 OP=MP:MP=MP-AO:MC=MP+SO:PM=PEEK(MP)
415 IF((OP-1024)/40=INT((OP-1024)/40))ANDAO=41THENMP=MP+40:PM=PEEK(MP):MC=MP+SO
420 IFPM=32THEN450
430 IFPM=35THEND=-1:GOSUB560:GOTO450
435 IFPM=45THENPOKEOP,32:MP=MP-AO:MC=MP+SO
440 IFPM=43THENMP=OP:D=-1:AO=INT(RND(1)*3)+39:GOTO240
450 POKEOP,32:POKEMP,36:POKEMC,0:GOTO240
460 SC=SC+5:POKEOP,32
480 POKESO+1,10:POKESO+4,33
490 POKE251,TC:SYS49152
500 POKESO+4,32:IFTT=1THENMP=1787+TP:MC=MP+SO
510 IFTT=2THENMP=1785+TP:MC=MP+SO
520 TT=TT+1:IFTT>2THENTT=1
530 D=1
540 POKE251,TB(TT):SYS49152
550 AO=INT(RND(1)*3)+39
555 PRINT"{HOME}{ 6 SPAZI}PUNTI=";SC:PRINT"{HOME}{ 25 DES}CL
OWN=";L:GOTO240
560 POKESO+1,10:POKESO+4,129:FORI=1TO10:NEXT:POKESO+4,128
563 IFMP=WANDC=0THENL=L-1:GOTO150
566 IFMP=WANDC=7THENSC=SC+250:GOTO600
570 IFMP>1103ANDMP<1144THENSC=SC+100
580 IFMP>1143ANDMP<1184THENSC=SC+75
590 IFMP>1183ANDMP<1224THENSC=SC

```

```

+50
600 IFSC>EX*2000THENL=L+1:EX=EX+1
605 BA=BA-1:IFBA=1THEN150
610 AO=INT(RND(1)*3)+39
620 PRINT"{HOME}{ 6 SPAZI}PUNTI=";SC:PRINT"{HOME}{ 25 DES}CL
OWN=";L:RETURN
630 G$=" P A R T I T A
{ 3 SPAZI}C O N C L U S A "
640 FORI=2TO34STEP2
650 PRINT"{HOME}{ 9 GIU' }";TAB(I+2);MID$(G$,I,1)
660 FORT=1TO100:NEXT:NEXT
670 FORI=1TO250:NEXT
680 PRINT"{ 2 SPAZI}PREMI IL PULSANTE PER GIOCARE ANCORA"
690 PRINT"{ 3 SPAZI}SPINGI IL JOYSTICK VERSO IL BASSO"
695 PRINT"{ 4 SPAZI}PER TERMINARE."
700 GOSUB750
710 IFFBTHENCLR:GOTO2
720 IFJ1THENSYS2048:END
730 GOTO700
750 P=PEEK(56320)AND15
760 J1=-(P=13)
770 FB=-((PEEK(56320)AND16)=0):RETURN
800 POKE53280,6:POKE53281,1
810 PRINT"{CLR}{ 12 GIU' }{ 17 SPAZI}{RED}C{CYN}I{PUR}R{GRN}C{BLU}O{BLK}":C=0
820 PRINT"{GIU' }{ 12 SPAZI}ATTENDERE PREGO...":GOTO1310
830 GOSUB10000:POKE53272,(PEEK(53272)AND240)+12
840 PRINT"{CLR}{ 12 GIU' }{ 17 DES}{BLK}CIRCO"
850 PRINT"{HOME}{ 10 GIU' }{ 15 DES}#####"
855 PRINT"{ 3 GIU' }{ 15 DES}#####"
860 PRINT"{HOME}{ 11 GIU' }{ 15 DES}#{GIU' }{SIN}#{GIU' }{SIN}#{ 2 SU}{ 7 DES}#{GIU' }{SIN}#{GIU' }{SIN}#"
880 FORT=1TO3:FORP=1TO7:S=P
890 FORI=55711TO55720:POKEI,S
900 S=S+1:IFS=1THENS=2
910 IFS>7THENS=0
920 NEXT
930 FORI=55760TO55840STEP40:POKEI,S
940 S=S+1:IFS=1THENS=2
950 IFS>7THENS=0
960 NEXT
970 FORI=55880TO55871STEP-1:POKEI,S
980 S=S+1:IFS=1THENS=2

```

```

990 IFS>7THENS=0
1000 NEXT
1010 FORI=55831TO55751STEP-40:PO
    KEI,S
1020 S=S+1:IFS=1THENS=2
1030 IFS>7THENS=0
1040 NEXT
1050 NEXTP,T
1060 POKE53272,21:PRINT"{CLR}
    { 12 GIU' }";
1070 PRINT"{ 5 SPAZI}VUOI LE IST
    RUZIONI? (S/N)"
1080 GETA$:IFA$=""THEN1080
1090 IFA$="S"THEN1120
1100 IFA$="N"THEN1500
1110 GOTO1080
1120 PRINTCHR$(14);"{CLR}{GIU'}
    QUESTO E' IL GIOCO DEL CIRC
    O."
1130 PRINT"{GIU'}LO SCOPO DEL GI
    OCO CONSISTE NEL FAR"
1135 PRINT"SCOPPIARE TUTTI I PAL
    LONCINI."
1140 PRINT"{GIU'}CIO' E' POSSIBI
    LE MUOVENDO IL JOYSTICK"
1145 PRINT"A SINISTRA E A DESTRA
    IN MODO DA PREN-"
1150 PRINT"DERE AL VOLO IL CLOWN
    ."
1153 PRINT"{GIU'}ALL'INIZIO PREM
    ERE IL PULSANTE DI SPARO"
1155 PRINT"PER DARE IL VIA AL GI
    OCO."
1160 PRINT"{HOME}{ 20 GIU'}{RVS}
    PREMI QUALSIASI TASTO"
1170 GETA$:IFA$=""THEN1170
1180 PRINT"{CLR}{GIU'}TUTTI I BL
    OCCHI A SCACCHI FANNO RIMBA
    L- ZARE IL VOSTRO GIOCATORE
    ."
1190 PRINT"{GIU'}OGNI 2000 PUNTI
    VERRA' CONCESSO UN UOMO IN
    PIU'."
1200 PRINT"{GIU'}ANCHE IL BLOCCO
    MOBILE PERMETTERA' AL
    { 3 SPAZI}VOSTRO GIOCATORE
    DI";
1205 PRINT" RIMBALZARE."
1210 PRINT"{HOME}{ 22 GIU'}{RVS}
    PREMI QUALSIASI TASTO{OFF}"
1220 GETA$:IFA$=""THEN1220
1230 PRINT"{CLR}{GIU'}DOVETE FAR
    ATTENZIONE AL PALLONCINO"
1235 PRINT"DI DIVERSO COLORE DEL
    LA RIGA SUPERIORE."
1240 PRINT"{GIU'}QUANDO IL PALLO
    NCINO E' NERO, SCOPPIERA'"
1250 PRINT"{SU}IN FACCIA AL VOST
    RO GIOCATORE, QUANDO E'"

```

```

1260 PRINT"{SU}GIALLO VI DARA' 2
    50 PUNTI"
1270 PRINT"{ 2 GIU'}BUONA{SPAZI}
    FORTUNA!!!"
1280 PRINT"{HOME}{ 22 GIU'}{RVS}
    PREMI QUALSIASI TASTO{OFF}"
1290 GETA$:IFA$=""THEN1290
1300 GOTO1500
1310 POKE52,48:POKE56,48:CLR
1320 CS=12288:POKE56334,PEEK(563
    34)AND254:POKE1,PEEK(1)AND2
    51
1330 FORI=CSTOCS+511:POKEI,PEEK(
    I+40960):NEXT
1340 POKE1,PEEK(1)OR4:POKE56334,
    PEEK(56334)OR1
1360 FORI=CS+35*8TOCS+46*8-1:REA
    DJ:POKEI,J:A=A+J:NEXT
1365 IFA<>6897THENPRINT"ERRORE N
    EI DATI ALLE RIGHE 1380-148
    0":END
1370 GOTO830
1380 DATA28,62,47,63,63,126,96,0

1390 DATA58,58,18,124,16,56,68,6
    8
1400 DATA128,64,32,16,24,28,38,3
    7
1410 DATA128,64,32,16,8,4,2,1
1420 DATA1,2,4,8,24,56,100,164
1430 DATA1,2,4,8,16,32,64,128
1440 DATA0,0,0,255,24,24,36,36
1450 DATA0,0,0,255,0,0,0,0
1460 DATA170,85,170,85,170,85,17
    0,85
1470 DATA255,255,255,255,255,255
    ,255,255
1480 DATA170,85,170,85,170,85,17
    0,85
1500 PRINT"{CLR}":PRINTCHR$(17):
    GOTO2
10000 I=49152
10010 READA:IFA=256THENGOTO10025

10020 POKEI,A:I=I+1:C=C+A:GOTO10
    010
10025 IFC<>21810THENPRINT"ERRORE
    NEI DATI ALLE RIGHE 10030
    -10580":END
10028 RETURN
10030 DATA172,66,3,174,61,3,24
10040 DATA32,240,255,169,192,133
    ,252
10050 DATA160,0,177,251,32,210,2
    55
10060 DATA200,192,85,208,246,96,
    32
10070 DATA36,32,36,32,32,32,32
10080 DATA32,32,32,32,32,32,32
10090 DATA32,32,32,32,32,32,32

```

```

10100 DATA32,32,32,32,32,32,32
10110 DATA32,32,32,32,32,32,32
10120 DATA32,32,32,32,32,42,41
10130 DATA42,32,32,32,32,32,32
10140 DATA32,32,32,32,32,32,32
10150 DATA32,32,32,32,32,32,32
10160 DATA32,32,32,32,32,32,32
10170 DATA32,32,32,32,32,32,32
10180 DATA32,32,32,32,32,32,32
10190 DATA32,38,32,32,32,32,32
10200 DATA32,32,32,32,32,32,32
10210 DATA32,32,32,32,32,32,32
10220 DATA32,32,32,32,32,32,32
10230 DATA32,32,32,32,32,32,32
10240 DATA32,32,32,32,32,32,32
10250 DATA37,36,32,32,32,32,32
10260 DATA32,32,32,32,32,32,32
10270 DATA32,32,32,32,32,32,32
10280 DATA32,32,32,32,32,32,32
10290 DATA32,32,32,32,32,32,32
10300 DATA32,32,32,32,32,32,38
10310 DATA32,32,32,32,40,32,32
10320 DATA32,32,32,32,32,32,32
10330 DATA32,32,32,32,32,32,32
10340 DATA32,32,32,32,32,32,32

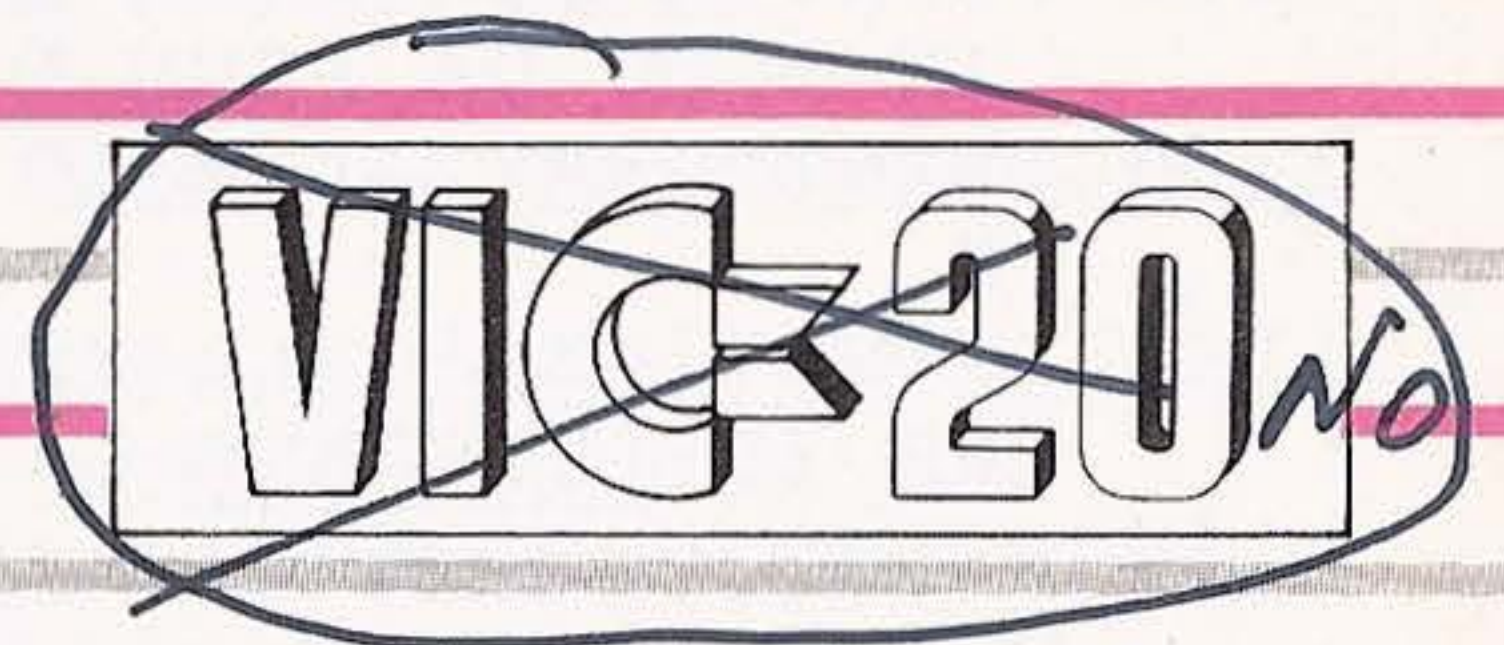
```

```

10350 DATA32,32,32,32,32,32,32
10360 DATA32,32,32,32,32,32,32
10370 DATA36,39,32,32,32,32,32
10380 DATA32,32,32,32,32,32,32
10390 DATA32,32,32,32,32,32,32
10400 DATA32,32,32,32,32,32,32
10410 DATA32,32,32,32,32,32,32
10420 DATA32,32,32,32,32,40,32
10430 DATA32,32,169,0,141,60,3
10440 DATA173,63,3,141,64,3,24
10450 DATA105,1,201,41,208,2,169
10460 DATA0,141,63,3,174,64,3
10470 DATA169,32,157,24,5,169,43
10480 DATA174,63,3,157,24,5,169
10490 DATA0,157,24,217,173,0,220
10500 DATA170,41,8,208,18,238,66
10510 DATA3,173,66,3,201,36,208
10520 DATA2,169,35,141,66,3,76
10530 DATA116,193,138,41,4,208,1
5
10540 DATA206,66,3,173,66,3,201
10550 DATA255,208,2,169,0,141,66
10560 DATA3,32,0,192,238,60,3
10570 DATA173,60,3,201,2,208,197
10580 DATA96,256

```

Quattro PER C/64



Per giocare a "Quattro" sono necessari intuito e logica, per battersi contro il tempo e programmare una serie di mosse che vi permetta di ricostruire un disegno campione. La versione VIC richiede una espansione di memoria di almeno 3 K. Tutte le versioni richiedono l'uso di joystick.

L'obiettivo di "Quattro" consiste nel riprodurre un disegno generato dal calcolatore, usando il minor numero possibile di mosse e cercando di completare il compito nel minor tempo.

Il cursore appare in una delle caselle della scacchiera di gioco, sulla sinistra dello scher-

mo; per cambiare il disegno che vi appare, usate il joystick per muovere il cursore nella casella desiderata, quindi premete il pulsante sul joystick. Parte del vostro disegno verrà cancellata o tracciata in base al fatto che il cursore si trovi al centro, su di un bordo o in un angolo della scacchiera. I diversi modi in cui il disegno può mutare sono mostrati sotto forma di esempi sullo schermo.

Quando siete riusciti a ricomporre il disegno campione, viene mostrato il vostro punteggio, calcolato in base al numero di mosse ed al tempo impiegato.

```

10 PRINT "{CLR}":POKE214,10:PRINT
:POKE211,13:A$="QUATTRO":POKE
646,0
15 PRINTTAB(15);
20 FORT1=1TOLEN(A$):PRINTMID$(A$

```

```

,T1,1);:FORT=1TO200:NEXT:NEXT
:FORT=1TO500:NEXT
30 RN=16:REM PER AVERE UNA SCACC
HIERA CASUALE CAMBIARE LA RIG
A IN RN=RND(0)*15+1

```

```

40 PRINT "{CLR}";TAB(26);"TEMPO:"
45 PRINT "{GIU'}{ 14 SIN}MOSSE:";
MO
50 PRINT "{ 3 GIU'}{ 14 SIN}BORDI
{ 3 SPAZI} [<D>] [<B>]"
53 PRINT "{ 3 GIU'}{ 14 SIN}ANGOL
I{ 2 SPAZI}{RVS} {OFF} [<V>]
{GIU'}{ 2 SIN} [<V>]"
54 PRINT "{ 2 GIU'}{ 14 SIN}INTER
NI {SU} [<D>]{GIU'}{SIN}{RVS}
[<F>]{OFF} [<V>]"
100 GOTO 140
110 FOR L=1 TO 4:FOR B=1 TO 4:D(L,B)=P
EEK(C(L,B))-9:NEXT B:NEXT L:RE
TURN
115 FORT=1 TO 500:NEXT
120 FOR L=1 TO 4:FOR B=1 TO 4:IF B(L,B)
<>D(L,B) THEN RETURN
130 NEXT:NEXT:SC=VAL(TI$)/16+MO/
5:PRINT "{CLR}{ 6 GIU'}"TAB(1
0)"L'HAI RICOSTRUITO!{GIU'}"
135 PRINT TAB(15);"PUNTI:";INT(SC
);"{GIU'}"
136 PRINT TAB(11);"VUOI GIOCARE A
NCORA (S/N)?"
137 IF PEEK(197)<>39 AND PEEK(197)<
>13 THEN 137
138 IF PEEK(197)=13 THEN RUN
139 END
140 CO=54272:POKE 53281,12:POKE 53
280,0
150 FOR J=0 TO 20 STEP 5
160 FORT=1024 TO 1804 STEP 40:POKET+
J,160
170 POKET+54272+J,1:NEXT:NEXT
180 FOR J=0 TO 20 STEP 5
190 FORT=1024 TO 1044:POKET+J*40,1
60:POKET+54272+J*40,1
200 NEXT:NEXT
210 POKE 1569,79:POKE 1569+CO,7:PO
KE 1577,80:POKE 1577+CO,7
220 POKE 1889,76:POKE 56161,7:POKE
1897,122:POKE 1897+CO,7
230 FORT=1609 TO 1849 STEP 40:POKET,
116:POKE T+CO,7:POKET+8,106:
POKET+8+CO,7:NEXT
240 FORT=1570 TO 1576:POKET,119:PO
KET+320,111:POKE T+CO,7:POKE
T+320+CO,7:NEXT
250 FOR J=0 TO 4 STEP 2:FORT=1611 TO 18
51 STEP 40:POKET+J,66:POKET+CO
+J,7:NEXT:NEXT
260 FORT=1650 TO 1656:POKET,64:POK
ET+CO,7:POKET+80,64:POKET+80
+CO,7
270 POKET+160,64:POKET+160+CO,7:
NEXT
280 FOR U=1 TO 4:FORT=1 TO 4:C(T,U)=1
528+2*T+80*U:NEXT T:NEXT U
290 DATA 1106,1111,1116,1121
300 FORT=1 TO 4:READ E:A(T,1)=E:A(
T,2)=E+200:A(T,3)=E+400:A(T,

```

```

4)=E+600:NEXT
310 GOSUB 570:X=1:Y=1:GOSUB 500
315 TI$="000000"
320 JO=15-(PEEK(56320) AND 15):IF J
O<>1 AND JO<>2 AND JO<>4 AND JO<>8
THEN D=5:GOTO 340
330 D=LOG(JO)/LOG(2)+1
340 OND GOSUB 390,410,450,430,470
350 IF (PEEK(56320) AND 16) THEN 375
360 GOSUB 910:MO=MO+1
370 IF (PEEK(56320) AND 16)=0 THEN 37
0
375 PRINT "{HOME}";TAB(32);RIGHT$
(TI$,5);"{GIU'}{ 5 SIN}";MO
380 GOTO 320
390 IF Y-1<=0 THEN 480
400 Y=Y-1:GOSUB 500:RETURN
410 IF Y+1=5 THEN 480
420 Y=Y+1:GOSUB 500:RETURN
430 IF X+1=5 THEN 480
440 X=X+1:GOSUB 500:RETURN
450 IF X-1<=0 THEN 480
460 X=X-1:GOSUB 500:RETURN
470 GOSUB 500:RETURN
480 RETURN
490 GOTO 320
500 P1=PEEK(A(X,Y)):P2=PEEK(A(X,
Y)+1):P3=PEEK(A(X,Y)+40):P4=
PEEK(A(X,Y)+41)
510 POKEA(X,Y),213:POKEA(X,Y)+1,
201:POKEA(X,Y)+40,202:POKEA(
X,Y)+41,203
520 POKEA(X,Y)+CO,2:POKEA(X,Y)+1
+CO,2:POKEA(X,Y)+40+CO,2:POK
EA(X,Y)+41+CO,2
530 POKEA(X,Y),P1:POKEA(X,Y)+1,P
2:POKEA(X,Y)+40,P3:POKEA(X,Y
)+41,P4
535 P1=0:P2=0:P3=0:P4=0:GOSUB 110
:GOSUB 120
540 RETURN
570 WE=INT(RND(0)*8)+1:FOR J=1 TO W
E*RN:READ Q:NEXT
580 FOR Y=1 TO 4:FOR X=1 TO 4:READ Q:IF
Q=0 THEN 600
590 GOSUB 610
600 NEXT X:NEXT Y:GOSUB 640:GOSUB 68
0:RETURN
610 POKEA(X,Y),77:POKEA(X,Y)+1,7
8:POKEA(X,Y)+40,78:POKEA(X,Y
)+41,77
620 POKEA(X,Y)+CO,2:POKEA(X,Y)+1
+CO,2:POKEA(X,Y)+40+CO,2:POK
EA(X,Y)+41+CO,2
630 RETURN
640 FOR X=1 TO 4:FOR Y=1 TO 4:B(X,Y)=P
EEK(A(X,Y))
650 IF B(X,Y)=32 THEN B(X,Y)=B(X,Y)
-9:GOTO 670
660 B(X,Y)=B(X,Y)
670 NEXT Y:NEXT X:RETURN
680 FOR Y=1 TO 4:FOR X=1 TO 4:READ P

```

```

690 IFPTHEPKEC(X,Y),86:POKEC(X
,Y)+CO,1
700 NEXTX:NEXTY:RETURN
710 DATA1,1,1,1, 1,0,0,1, 1,0,0,
1, 1,1,1,1
720 DATA0,0,0,0, 0,1,1,0, 0,1,1,
0, 0,0,0,0
730 DATA0,1,1,0, 1,0,0,1, 1,0,0,
1, 0,1,1,0
740 DATA1,1,1,1, 1,1,1,1, 1,1,1,
1, 1,1,1,1
750 DATA1,0,0,1, 0,1,1,0, 0,1,1,
0, 1,0,0,1
760 DATA1,1,1,1, 0,0,0,0, 0,0,0,
0, 1,1,1,1
770 DATA0,0,0,1, 0,0,0,1, 0,0,0,
1, 0,0,0,1
775 DATA1,0,0,1, 0,0,0,0, 0,0,0,
0, 1,0,0,1
780 DATA0,0,0,0, 0,0,0,0, 0,0,0,
0, 0,0,0,0
790 DATA0,0,0,0, 1,0,0,1, 1,0,0,
1, 0,0,0,0
800 REM INVERSO
810 POKEA(C,D),109-PEEK(A(C,D)):
POKEA(C,D)+1,110-(PEEK(A(C,D)
)+1))
820 POKEA(C,D)+40,110-PEEK(A(C,D)
)+40):POKEA(C,D)+41,109-PEEK
(A(C,D)+41)
830 POKEA(C,D)+CO,2:POKEA(C,D)+1
+CO,2
840 POKEA(C,D)+40+CO,2:POKEA(C,D)
)+41+CO,2:P1=0:P2=0:P3=0:P4=
0
860 RETURN
870 REM INIZIALIZZA I PUNTATORI
AI REGISTRI DATI
910 REM QUALE CAMBIARE
920 IFX+Y<>2THEN950
930 FORC=2TO3:D=1:GOSUB810:NEXT:
FORD=1TO3:C=1:GOSUB810:NEXT
940 D=2:C=2:GOSUB810:RETURN
950 IFX+Y<>8THEN980

```

```

960 FORC=3TO2STEP-1:D=4:GOSUB810
:NEXT:FORD=4TO2STEP-1:C=4:GO
SUB810:NEXT
970 C=3:D=3:GOSUB810:RETURN
980 IFX+Y<>5THEN1020
990 IFX<>4THEN1020
1000 FORC=3TO2STEP-1:D=1:GOSUB81
0:NEXT:FORD=1TO3:C=4:GOSUB8
10:NEXT
1010 C=3:D=2:GOSUB810:RETURN
1020 IFX+Y<>5THEN1060
1030 IFX<>1THEN1060
1040 FORC=2TO3:D=4:GOSUB810:NEXT
:FORD=4TO2STEP-1:C=1:GOSUB8
10:NEXT
1050 C=2:D=3:GOSUB810:RETURN
1060 REM CONTROLLO BORDI
1070 IF(X>1ANDX<4)AND(Y=1ORY=4)T
HENC=X-1:D=Y:GOSUB810:C=X+1
:GOSUB810:GOSUB1100
1080 IF(Y>1ANDY<4)AND(X=1ORX=4)T
HEND=Y-1:C=X:GOSUB810:D=Y+1
:GOSUB810:GOSUB1100
1090 GOTO1160
1100 IFY=1THEND=Y+1:C=X:GOSUB810
1110 IFY=4THEND=Y-1:C=X:GOSUB810
1120 IFX=4THENC=X-1:D=Y:GOSUB810
1130 IFX=1THENC=X+1:D=Y:GOSUB810
1140 RETURN
1150 REM CONTROLLO INTERNI
1160 IF(X=1)OR(Y=1)OR(X=4)OR(Y=4
)THEN1200
1170 D=Y+1:C=X:GOSUB810:C=X-1:D=
Y:GOSUB810
1180 D=Y-1:C=X:GOSUB810:C=X+1:D=
Y:GOSUB810
1190 C=X:D=Y:GOSUB810
1200 RETURN
1210 PRINT"HAI VINTO!"

```

VIC-20

VIC-Tastiera

Questo potrebbe essere l'ultimo programma da voi battuto nella maniera tradizionale! Tastiera-64 e VIC-Tastiera vi permettono di ottenere un'intera istruzione BASIC premendo un solo tasto contemporaneamente allo

SHIFT. VIC-Tastiera funziona su versioni prive di espansione o con espansione di memoria da 3 K. Qualsiasi altra memoria aggiuntiva deve essere rimossa o disabilitata per utilizzare questo programma ausiliario.

Tastiera-64 e VIC-Tastiera rendono la copiatura dei programmi particolarmente lunghi più veloci e più facile. Ad esempio, premendo SHIFT-K si ottiene GOSUB, SHIFT-N dà NEXT mentre SHIFT-T genera un TAB corredata addirittura dalla parentesi aperta!

Per usare Tastiera-64, digitare il programma, registrarlo e mandarlo in esecuzione. Se avete commesso errori nel copiare le frasi DATA, sarà il programma stesso ad avvertirvi. Per mettere in funzione il programma ausiliario battere SYS52557. Se desiderate disattivarlo, battete una seconda volta SYS52557. Potete anche disattivarlo premendo contemporaneamente RUN/STOP e RESTORE. Tastiera-64 rimarrà in memoria finché non spegnerete il calcolatore.

Se battete una lettera maiuscola all'interno degli apici, il programma darà un normale carattere grafico od una lettera maiuscola invece di una parola chiave BASIC.

Parole-chiave BASIC

A ASC

B STEP

C CHR\$
D DIM
E END
F FOR
G GET
H STOP
I INPUT
J GOTO
N NEXT
O OPEN
P POKE
Q PEEK
R RIGHT\$
S STR\$
T TAB(
U USR
V VAL
W DATA
K GOSUB
L LEFT\$
M MID\$
X READ
Y RESTORE
Z SYS

```
100 POKE55,77:POKE56,29
110 PRINT"{CLR}VIC-TASTIERA":PRINT:PRINT"ASPETTA..."
120 FORI=7501TO7679
130 READA:X=X+A:POKEI,A
140 NEXT
150 IFX<>22351THENPRINT"C'E' UN
    ERRORE NELLE{ 2 SPAZI}TUE FR
    ASI DATA":STOP
160 PRINT"PER PARTIRE BATTI":PRINT"SYS7501."
170 NEW
180 DATA120,173,20,3,72,173,21,3
190 DATA72,173,116,29,208,2,169,
    118
200 DATA141,20,3,173,117,29,208,
    2
210 DATA169,29,141,21,3,104,141,
    117
220 DATA29,104,141,116,29,88,96,
    0
230 DATA0,72,138,72,152,72,165,2
    15
240 DATA72,165,212,240,4,104,76,
    221
250 DATA29,104,201,193,144,82,20
    1,219
260 DATA176,78,56,233,193,170,18
    9,229
```

```
270 DATA29,162,0,134,198,170,160
    ,158
280 DATA132,34,160,192,132,35,16
    0,0
290 DATA10,240,16,202,16,12,230,
    34
300 DATA208,2,230,35,177,34,16,2
    46
310 DATA48,241,200,177,34,48,17,
    8
320 DATA142,255,29,230,198,166,1
    98,157
330 DATA119,2,174,255,29,40,208,
    234
340 DATA230,198,166,198,41,127,1
    57,119
350 DATA2,169,20,141,119,2,230,1
    98
360 DATA104,168,104,170,104,76,1
    91,234
370 DATA198,169,199,134,128,129,
    161,144
380 DATA133,137,141,200,202,130,
    159,151
390 DATA194,201,196,163,183,197,
    131,135
400 DATA140,158,127
```

SONO IN EDICOLA



Possiedi un Sinclair Spectrum o uno ZX81 e vuoi saperne di più? Vuoi disporre di nuovi programmi, giochi e idee per utilizzare al meglio il tuo piccolo gioiello? Corri in edicola e acquisti SUPERSINC per dare una nuova carica al tuo home computer. SUPERSINC, in edicola tutti i mesi, è la rivista nuova e indispensabile per chi possiede un computer Sinclair.

SUPERVIC è il "carburante" per il tuo VIC 20 e il tuo C 64. SUPERVIC è la nuova rivista pensata e realizzata per utilizzare ancora meglio il tuo personal computer. SUPERVIC ti propone, ogni mese giochi, utility, software tools, notizie, prezzi. E tante idee nuove! Il pieno di software si fa in edicola con SUPERVIC.

 **J.soft**

Un marchio di **TechnoClub** s.r.l.

Via Rosellini 12, 20124 Milano tel. 6880951 TLX 333436

...Idee nuove per il tuo personal.